日本文化出版ムック
1995年11月20日発行

機種・年令・歴・男女不問、RPGの独占㊕情報誌

熱刊

Fan

VOL.1 ¥680

新感覚のゲーム誌誕生

■巻頭3大インタビュー&ゲーム解読

鴻上 尚史「G・O・D」総監督
高橋 秀五「ビヨンド・ザ・ビヨンド」ディレクション
玉木 美孝「FEDA」キャラクターデザイン

RPGの巨人が新たなる伝説に挑む
「ドラクエ王国」の秘密

シリーズ/RPGを考える
大作が目白押し
ファン注目のメーカー、スクウェア
「聖剣伝説3」「ロマンシングサガ3」「ガンハザード」「スーパーマリオRPG」

話題の新着ロープレ情報宅急便
New Soft Calling

「となりのお嬢さん」が選びました
わたしのBEST3

3DO待望の国産ファンタジー登場
「ソード&ソーサリー」

攻略劇場「バウンティソード」
海外RPG「SHADOW RUN」

キミはWIZを本当に知っているか
「ウィザードリィ」

RPG一本作るのに数年かかるというのは
やはりメディアとしてまずいですよ。

全データ公開スクール
「平安風雲伝」を遊ぶ

プレイステーション
PS 1周年記念RPG。
「ビヨンド ザ ビヨンド」
11月3日
発売
標準価格
5,800円（税別）
SCPS－10014

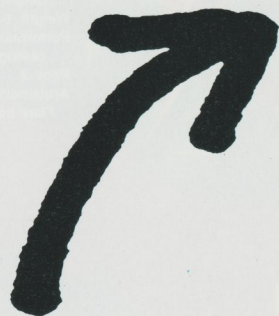
ビヨ

↘

プレイステーション
PS
PlayStation

（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント内「ビヨビヨ予約キャンペーン係」
※発表は商品の発送をもってかえますよー。

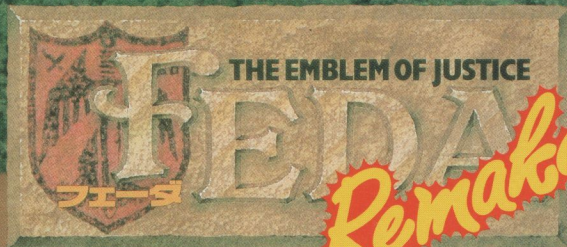
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

ビヨ

RPG

「ビヨンド ザ ビヨンド」
予約キャンペーン
実施中！

Beyond the Beyond

いま「ビヨビヨ」を予約すると、特製ブルゾンが
抽選で1000人に当たるぞ。ハガキに
氏名（フリガナ）・性別・年令・郵便番号・住所・電話番号・職業・
予約した店名を明記の上、11/2（木）までに
下記の住所へ送ってください。（当日消印有効）
〒107 東京都港区赤坂 8-5-26 赤坂DSビル2F

シミュレーションRPG

全ては「治安執行」という名を借りた、バド村の虐殺が始まりだった。

帝国軍に背いた脱走兵ブライアン・ステルバートに明日はあるのか

Remake! ONE

フルアニメーション・ムービー化されたオープニングとエンディング。ドラマチックにアニメーションする主要イベント。

Remake! TWO

オリジナル構想に基づき、強力に追加された新たなキャラクター 新たな必殺技

あの「フェーダ」がパワーアップして帰ってきた

Remake! THREE

声優をムービーとアニメーションで、ふんだんにフィーチャー

林延年／郷里大輔／緑川光／三田ゆう子／鶴ひろみ／屋良有作／銀河万丈／皆口裕子／丹下桜／池水通洋／八奈見乗児（以上青二プロ）／小森まなみ（特別出演）

やのまん提供

MAMIのRADIかるコミュニケーション

東海ラジオ	日曜	21：30～22：00
ラジオ大阪	日曜	24：00～24：30
九州朝日放送	日曜	24：35～25：05
STVラジオ	日曜	25：00～25：30

フェーダリメイクの情報が聞ける！

TV GAME RADIONS　DJ／内藤寛

TBS	日曜	25：00～25：30
ラジオ大阪	土曜	24：30～25：00

95年秋・冬発売予定

価格未定

©1994-1995 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT

ゲーム・エンターテインメント革命宣言
㈱やのまん ゲームソフト事業部
〒130 東京都墨田区本所4-19-3

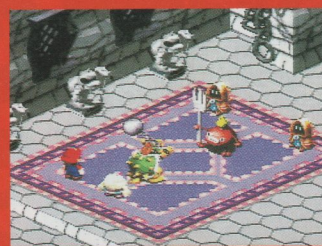
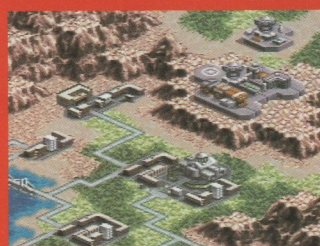
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

VOL. I

CONTENTS

ⒸNintendo／スクウェア キャラクター：ⒸNintendo、
Ⓒスクウェア／OMIYA SOFT イラストレーション：天野善考

●巻頭3大インタビュー①

鴻上尚史

(インタビュー・文／宮田勝行)

RPGは新たなメディアだ

「かつて、映画にしても演劇にしても、日記でありながらロマンである、というものは存在しなかった。それを今、RPGがしようとしている」これは、とても凄いことなんだ、と言い切る鴻上氏。演劇界だけでなく、ひとつひとつフィールドを広げてきた彼が、ゲームの世界でいかにそのパーソナリティを発揮していくのか。まずは、処女作「G・O・D」で自身を問う――。

「現代を舞台としたのは、今までゲームをやらなかった層にも是非やって欲しいという思いがあってね」

「G・O・D」には3つの意味がある

まずは、『G・O・D』を製作することになったきっかけから教えてください。

鴻上 元々、ボクは『ドラクエ』とか『FF』のようなRPGが好きでしてね。堀井雄二さんとも知り合いだったんですよ。で、話を聞くと、RPGを作るには大体2年ぐらいかかるっていうじゃないですか。これは片手間でできるもんじゃないと、ずっと拒否してきたわけです。そんな時、すぎやまこういち先生と仕事でご一緒しまして、先生に「作んないの?」と言われたんですよ。でも1年2年かかるっていうし、片手間ではやりたくないし。そしたら先生が「じゃあキミは、たぶん死ぬまで一生作れないよ」って言うもんですから、これは早いとこ何とかしなきゃなと思ったわけです。で、すぎやま先生からイマジニアを紹介していただいたと。

最初に打ち出したコンセプトはどんなものだったんでしょうか。

鴻上 基本的には現代を舞台にしたいってことですね。知らない地名、聞いたことのないような中世の地名ではなくて、今ボクらが知ってる世界を旅したいと思いまして。ボクは無条件で『ドラクエ』と『FF』ってのは面白いと思ってるんですが、『ドラクエ』は中世を舞台にした物語、『FF』はバトルをメインにしたものとして、RPG界では不動の地位を確立してますよね。だからそのどちらでもない、新しいものにしようと。いまだ誰も見たことのないRPGというものを目ざしましたね。まあ、その2本に続く3番目ということで、こっそり入れてもらって。200万本なんて贅沢は言いませんから、100万本くらいいってもらえれば嬉しいなと。(笑い)

中世を舞台にすることは、最初から頭になかったわけですね。

鴻上 『ドラクエ』がなかったら中世を選んだと思いますよ。でも『ドラクエ』っていうのは基本的に中世のような世界観で成功した作品だし、その後も山ほどそういうのが出てきましたからね。魔法使いが出てきて、白魔法があって黒魔法があってみたいな。ボクはもう、敢えて作らなくてもいいかなと。だから『G・O・D』では魔法ではなく、サイコっていうものを導入してるんです。中世的な世界観とは別なものを作ろうということで。それと、白魔法とか黒魔法とかの単語って、初めてRPGをやる人にはハードルになってると思うんですよ。こりゃ何だろうってね。舞台を現代にした理由はそこにもあります。今までゲームをやらなかった層にも、是非やって欲しいという思いがありましてね。

RPG以外のゲームはおやりにならないんですか? シミュレーションゲームとかお好きなんじゃないかなって思うんですが。

鴻上 シミュレーションゲームは絶対にやらないって決めてるんですよ。これ以上、時間潰してどうしますか。(笑い) 仕事ができなくなるほどハマっちゃうと思いますから。大勢の人間を食わせていかなけりゃなりませんからね。事務所も潰れて、身ひとつになったらやるんじゃないでしょうか。

『ドラクエ』と『FF』のそれぞれのシリーズ中、特に好きな作品は何ですか?

鴻上 『ドラクエII』と『FFV』ですね。『ドラクエII』には、物語の凄さを教えてもらいました。1作目の舞台のアレフガルドに『II』で戻ったときは、全身が震えましたね。ああ、物語が唯一生きてる世界が、RPGなんだなあと感動しましたよ。それから、『II』のあの難しさも大好きですね。あのぶっきらぼうな情報の少なさ、とにかく探さなきゃいけなかったっていうしんどさが好きでしたね。『FFV』の場合は、ジョブチェンジのアビリティシステムに感動しました。職業が替われるってシステムがどれだけ深く、どれだけ感動するかってことを経験させてもらいましたね。

やはり『G・O・D』製作のうえで、影響を受けている部分もあると。

鴻上 影響を受けるというより、『G・O・D』ではジョブチェンジを越えるもの、もしくは匹敵するものを考えつかないと、やる意味がないぞという方向ですね。スタッフと合宿までして考えましたよ。で、出てきたのがチャクラシステムなんです。

『G・O・D』の売りのひとつですね?

鴻上 人間の脳は、通常30%しか使われてないと言われてます。チャクラとは、残り70%の潜在能力を覚醒させていくことで会得できる技なんです。気のチャクラや知のチャクラなど、7つのチャクラを用意したんですが、さらにそれぞれに何種類もの技が存在します。だから先ほど言いましたサイコと合わせると、攻撃の種類は200以上にものぼるんですよ。チャクラは複合させることもできます。今回はこのチャクラのレベルを上げよう、今回はこれとこれを複合させて戦おうといった具合に、プレイヤー自身の判断で楽しみ方を変えていくことができるわけです。だから何度だって遊べちゃう。

『G・O・D』というタイトルには、意味がいくつかあるそうですが。

鴻上 3つの意味があります。ひとつは素直に神。アナタにとって神というのは何ですかと問いかけてます。それから、グロース・オア・デボリューション。成長か退化かって意味です。RPGで成長するのは当然なんだけど、経験値を手に入れて強くなることは、果たして本当にいいことなのだろうか。アナタにとって成長とは何ですかというテーマを表してます。さらにもうひとつの意味はというと、これはプレイしてみなければ分からない。自分でプレイして、確認してください。

『G・O・D』の物語は1999年から始まるそうですが。

鴻上 ええ、1999年の7月にハルマゲドンが来たという設定です。まあ3年前には、ハルマゲドンって言葉が

これほど生臭いものになるとは想像もしませんでしたから、ちょっと困ったなと思ってるんですけど。(笑い)そのハルマゲドンが来て、今ある世界中の町のいくつかはエイリアンに滅ぼされ、いくつかは生き残ってるっていう設定なんですね。この作品では、ハルマゲドンはエイリアンの襲来という解釈にしてます。

セリフへのこだわりは、当然のことだ

シビアな設定ですが、でも鴻上さんらしくギャグをふんだんに盛り込んでいる。

鴻上　僕がやる以上、確実に笑えないとやる意味がないだろうと。感動するするくせに可笑しいというね。世紀末って、ある意味、希望でもあるんです。これで終わるってことは区切りがつくということでもあり、結構みんな嬉しいもんなんですよ。1999っていうとどこか楽しい。これが21世紀が始まるとなれば、なんかヘビーだと感じちゃいますよね。『G・O・D』の舞台は荒廃してますが、その中にも同じように笑いや希望があると。なぜあるのかというと、人々はたくましく生きとるってことですよ。

キャラクターデザインに江川達也さんを起用した理由は?

鴻上　子供用の漫画も描けて、なおかつ女のコが色っぽい、そんな絵が描ける人を考えたとき、すぐ江川さんの名前が浮かんだんです。子供が楽しめるようなRPGでもあり、大人もグッとくるようなRPGにもしたいという、間口の広いものを作りたかったので。『まじかるタルルート』で子供を楽しませ、『東京大学物語』で大人からの支持も得ている江川さんがバッチリだと。ボク自身は、それよりもっと前の『BE FREE!』という作品が特に好きだったんですけどね。

音楽監督は聖飢魔IIのデーモン小暮さんですが

鴻上　もともと閣下とは知り合いだったんですよ。現代が舞台なので、それにふさわしいドラマチックな曲が書ける人と思ったとき、ああ閣下がいいなと。すぎやま先生にイマジニアを紹介していただいたくせに、先生を指名しないってところが申しわけないんですが。(笑い)先生にはやっぱり『ドラクエ』がありますからね。

音楽やキャラクターは鴻上さんの理想通りになったと。

鴻上　質はもちろんのこと、量に関してもね。今までのRPGに比べたら、曲がバカみたいに多いんですよ。世界中のいろんな町々に合わせて曲を作りましたから。曲の使い回しができないような状況に、自分たちを追い込んでね。キャラクターも日本バージョン、ワールドバージョン、アフリカバージョンなど色を変えながら使ってます。だから、他のRPGよりも、本当にいろんな場所を旅してんだなって感じが出てると思いますよ。

じゃあ、セリフにもかなりこだわってるんじゃないですか?

鴻上　ええ、他に比べるとダントツに多いですね。ボクは、町で話を聞いてみたら何でもないようなことを言われるっていうのが嫌いでして。例えば、立っている二人の兵士に話を聞いてみたら、どちらも同じことを言ってるとかね。そういう何でもないような話が増えると、いわゆるイベント主義になりがちですから。プレイヤーは、サクサク進んで結末まで行こうとしちゃいますよね。だからそれは全部やめようと。話をしたらいい情報を得られるか、または笑えるか、みたいなところを目指したんですよ。だからセリフが多くなっちゃったんです。

容量を抑えるのが大変だったんじゃないですか?

鴻上　あらん限りの情報を入れていったら、2回ほど巨大に容量がオーバーしてしまいましてね。去年は10何メガ、今年の5月にも8メガほどオーバーしてしまったという。町の風景も2回描き直しましたよ。その度ごとに人も置き直すんで、そりゃもう大変でした。

本職である演劇の要素が、ゲームに生かされてる部分ってありますか?

鴻上　やっぱりセリフですね。RPGのキャラクターというのは、ボクらプレイヤーの中では生きてる人間ですよね。ボクは役者にセリフを書いてる人間ですから、ゲームの中でも役者が言いやすい言葉っていうのを無意識に選んでるんです。生きてる人間がズバッというような言葉をね。その点は、ボクがやってきた仕事に非常に合ってるんじゃないかと思います。言葉だけならひと月で終わってたんじゃないかな。ダメなRPGっていうのを見てみると、文章は確かにキレイなんだけど、どうもその本人がしゃべってるような気がしない。なんか口語的じゃないんですよ。感動も薄くなっちゃいますよね。

ギャグ系以外のセリフでは、特にどんなところが見どころでしょうか。

鴻上　今は、イベントがプレイヤーを無視して30分も続くとか、そんな作品が主流になってますよね。でも、やっぱり自分で選んで参加できないと、意味ないじゃないですか。だからハイ、イイエっていう、質問がビビッドに響くものを作りたかった。もちろん、どう答えようがゲームは楽しめます。でも、答え方次第では困ったことになる場合もあるというね。

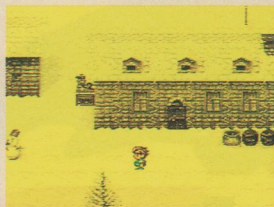
例えばどんな質問があります?

鴻上　ミヤアタウンという町では、答え方次第では死刑になっちゃうんですから。そういう楽しみって、クリア時間を競ってたら絶対にできませんよね。『G・O・D』はゆっくり考えて、楽しんでいただきたいなと。

ところどころ、ちょっと懐かしい響きの名前やギャグが出てくるようですが。

鴻上　分かる人には分かるってやつですね。例えば、ナガサキタウンから船に乗ると、ネオコウベに着くんですよ。

●巻頭3大インタビュー①　鴻上尚史

「ゲーム作家も面白いものを作ったら、ちゃんと尊敬されるってポジションになっていかないとね……」

で、「なんでナガサキから船に乗ってコウベに着くのか、お父さんに聞いてね」っていう町の人の話がある。それでお父さんも一緒に『G・O・D』の世界に入ってくれたら嬉しいですね。ホントはナガサキにはいつも雨を降らせたかったんですけど(笑い)。スタッフからそれはあんまりですって言われちゃいましてね、やめました。

マメにプレイすれば、それだけの楽しみが返ってくるゲームであると。それは、いわゆるオイシイ情報にも言えることですか?

鴻上　雑誌の人でさえ気づかないくらい丁寧なことをすると、何かオイシイものを手に入れられるとか、そういう部分は狙って入れたりもしてます。さすがのゲーム雑誌の人もこれは見つからないだろう、見つけてみやがれってのがいくつかありますよ。スタッフはオチャメなヤツらだから、ボクも知らないようなことまで、1個か2個入ってるかもしれませんね。

ゲーム雑誌に対して思うところて、やっぱりありますか。

鴻上　映画にしろ演劇にしろ、観る前に先が分かっちゃうと、つまらないじゃないですか。ゲームにしても同じですよね。『G・O・D』の紹介記事を見ても、もうどんなイベントがあって仲間の一人がどうなるかなんてことまで全部書かれちゃってる。だから、『G・O・D』の旅立つ町のところで「ゲーム雑誌を先に見るほう?」って質問をさせてるんですよ。ハイと答えると、「先が分かってつまんないのに」って言われるというね。一応、ゲーム雑誌に対する小さなジャブを打ってるんですよ。(笑い)

RPGの製作期間の長さは問題がある

同じエンターテインメントとして、ゲームを映画や演劇と同じ位置付けでお考えのようですが、一般的には相変わらず一線引かれてますよね。

鴻上　ボクは前から、堀井さんの銅像を作らなくちゃいけないんだって言ってるんです。映画監督の黒沢明さんがあれだけ尊敬されてるなら、せめてその半分ぐらいでも堀井さんは尊敬されなきゃいけないと思う。なぜそれほど尊敬されてないかというと、たぶんゲームが新しいメディアだってことが、まだみんな分かってないからなんですよ。特にRPGっていうのは、日記だし、私小説なんですよね。自分の名前を入れた瞬間から私だけの日記になり、私小説になる。で、私小説でありながら、波乱万丈のロマンが待っているという、ロマン主義的なものなんですね。かつて映画にしても演劇にしても、日記でありながらロマンであるというものは存在しなかった。それを今、RPGがしようとしてるんだってことが、まだみんなに理解されてないんだと思う。ゲーム作家も、面白いものを作ったらちゃんと尊敬されるってポジションになっていかないといけないんですよ。今から何年かかるかは分からないけど。

そうならない理由のひとつに、いわゆるクソゲーというものの存在は考えられませんか?

鴻上　表現するときに気をつけなきゃいけない部分というのは、ゲームにしろ映画にしろ小説にしろ、あまり変わらないと思うんですよ。この業界は若いから、表現する人たちが20代だったり、まだゲームを作るのが2本目だったりするわけです。そうすると、大体クリエイターとしてやっちゃいけないことをやってたりするんですよね。例えば、いきなり文字が出てきて、２０００年前にこんな戦いがあってどうしたこうしたとか延々と出てくるRPGとか。主人公がどんな設定で何故に戦ってるのかなんてことは、事件が起こってる中でわかっていくようにするのが本当でしょう。小説にしても映画にしてもね。

才能あるクリエイターが不足していると。

鴻上　でもまあ、才能が出てきにくいジャンルですからねえ。RPG1本作るのに数年かかるというのは、やっぱりメディアとしてはまずいですよ。『G・O・D』も、まる2年半ですからね。スタッフの平均年令は24、25歳なんですが、そうすると30歳までに2本作れるかどうかってことになっちゃう。どんな映画でも演劇でも、これだけ時間がかかるってことはないんですよ。そこが変わっていかないと、才能はこないと思います。まあ、難しい問題ですね。

鴻上さんのように、他ジャンルの才能ある方々がどんどん入ってくれば、あるいは……。

鴻上　でも、それだけではダメですよ。側にちゃんとした現場の方がついてないと、絶対に作れないですからね。一人の力じゃ無理。両者の能力が合致して、初めて名作というものが生まれるんじゃないでしょうか。

『G・O・D』の場合、それができたと。満足度は１００％ですか?

鴻上　いやあ、とにかく容量との戦いでしたからねえ。32メガにしようかなんて言ってた時期もあったんですけど、そんなもんは存在しません、24メガが上限ですって言われまして。そしたらいきなり出てきたでしょ、32メガ。まあ、24メガの中でやることはやったし、楽しんでいただけるレベルには達したと自負してますが。でもね、映画にしろ演劇にしろ、そもそもクリエイターは満足することってないんです。ゲームにしても、一生発売しなくてもいいんだったら、一生いじってると思いますよ、ホント。

じゃあ、すでに続編を考えてらして、その時に今回できなかったことをやろうと。

鴻上　いやあ、まずは売れなきゃねえ。(笑い)売れて始めて続編とか考えるもんですからね。もしこれが売れなかったとしたら、『G・O・D』ってタイトルはイマジニアの中で悪魔の名前になっちゃいますから。(笑い)

ファン待望のニュータイトルが、今その真価を問う!

STAFF

制作総指揮・脚本演出
鴻上尚史
脚本
戸田山雅司
キャラデザイン
江川達也
音楽監修
デーモン小暮閣下

人生の中で成長と退化とはなんだろう? あなたにとっての"G・O・D(神)"とは? 大きなテーマをもった大作RPG登場。いまだかつて、誰も見たことがないRPGを作りたいという鴻上氏の呼びかけに各界の超一流スタッフが集結!

超実力派スタッフによる夢の競演!

インタビューの内容を見ていただいてもわかるように「G・O・D」の制作にあたって、演劇界を常にリードする鴻上尚史氏の呼びかけに応じ、各界の超一流スタッフが一堂に会した。ここではその中でもゲームの中心であるシナリオ、キャラクターデザイン、サウンドデザインを手がけた3名を紹介していこう。

〈鴻上尚史〉
制作総指揮・脚本・演出担当
1958年8月生まれ。愛媛県出身。早稲田大学在学中の1981年5月に劇団「第三舞台」を旗揚げ。以後、劇団主宰者として活動するほか、映画監督、ラジオのディスクジョッキー、雑誌のコラムニストなど、幅広く活躍。大若者の圧倒的な支持を受けている。大のファミコンゲーム好きで、「G・O・D」が初のファミコン制作になる。

〈江川達也〉
キャラクター&モンスターデザイン
1961年3月生まれ。名古屋出身。1984年「BE FREE!」で漫画家デビュー。デビュー以来、漫画家として青年向きから幼児向き、母親向きまで、幅広い読者層の漫画を執筆中。すべての作品が大ヒット中。

〈デーモン小暮閣下〉
音楽監督
B・D 10036年(B・C 98038年)11月生まれ。悪魔集団「聖飢魔II」主宰。悪魔教教祖。Vocal担当。年齢10万32歳。悪魔教布教のため聖飢魔IIの結成に尽力し、音楽活動を通じて着々と勢力を伸ばしている。

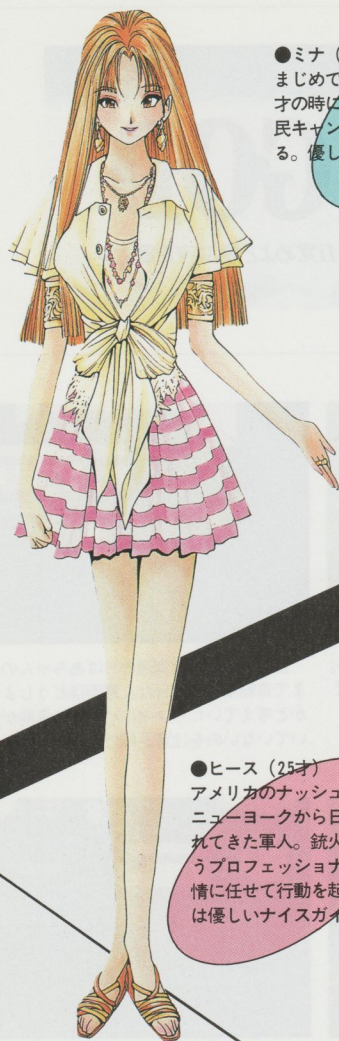
また、文化評論家、相撲評論家としてもテレビ・ラジオに多数出演中。

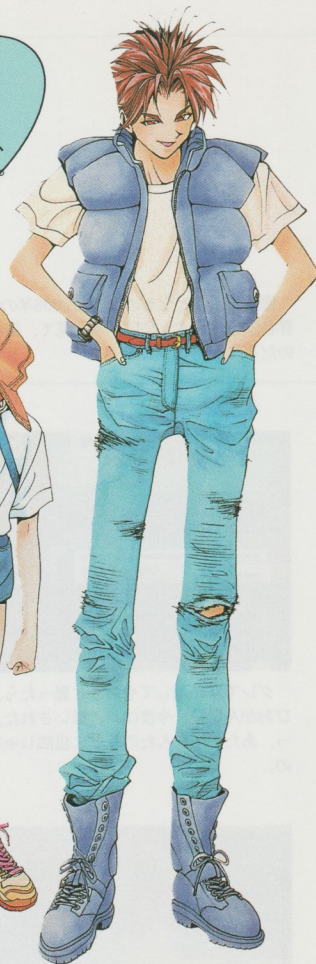
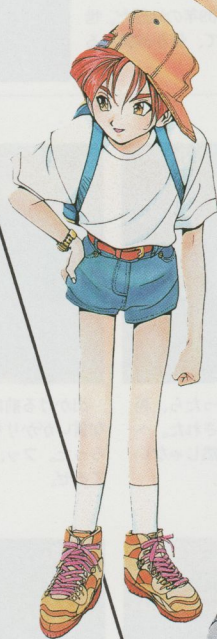
この他にも多数の一流スタッフが集まっている。そしてそのメンバーたちをよく見渡して、ある事に気づいた。

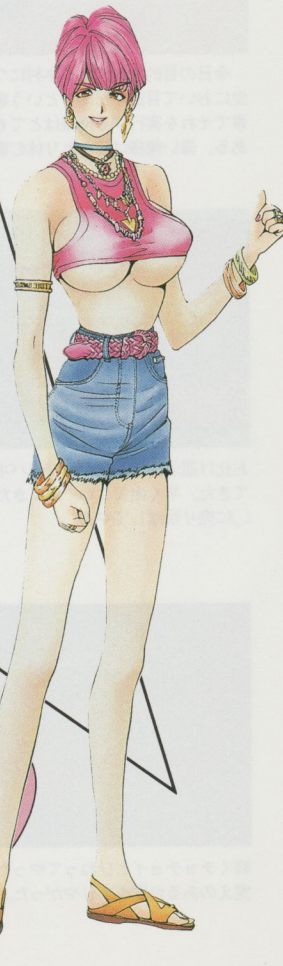
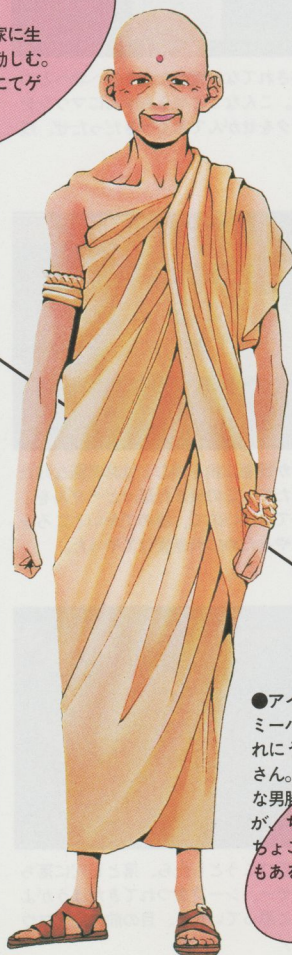
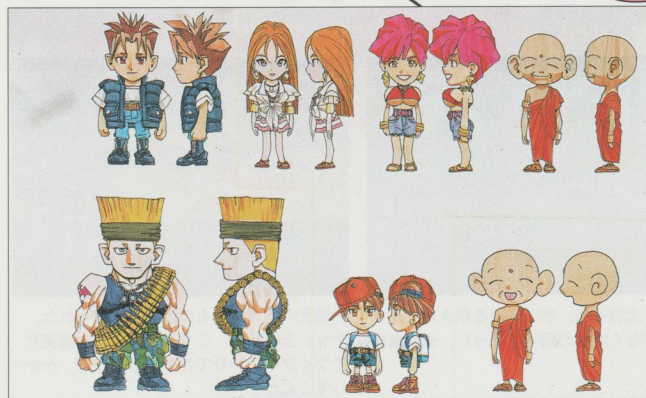
ゲーム業界の有名人がいないぞ!

この「G・O・D」のメインスタッフの3人の中にはゲーム業界の人間が一人もいません。ゲーム制作の総指揮を外部のスタッフが担当し、また集まったスタッフもゲーム業界外の人間達なのだ。これは驚くべきことである。

この点だけをとっても、今までにないRPGといえるのではないだろうか。なんだ、素人が集まって作ったのか。なんて思っている人はいないだろうか。そう思っている人は、大きな間違いだ。

そもそもRPGというものは、機械技術的な部分を抜かせば、シナリオ、音楽、絵、の3要素から成り立っており、それらには、それぞれのプロがいる訳なので、それを専門家達がこなすことは、ゲームのクオリティを上げる事においてマイナスになるどころか大いにプラスになっているのである。したがってこのゲームはその3要素すべてを各界の超一流クリエイターがこなしている、とっても豪華なゲームということができよう。ではこのゲームのキャラクター&デザインを担当した江川達也氏の絵についてふれてみよう。鴻上氏がインタビューでも語っていたが、子供用の漫画も描けて、なおかつ女のコが色っぽい絵を描ける人ということで江川達也氏が起用されたという事だ。どうであろう、とても個性的なキャラクター達ではなかろうか。このキャラ

●ミナ（17才）
まじめで、控えめな女の子。7才の時に両親を失い、以後は難民キャンプで介護活動をしている。優しくて芯の強い子である。

●ゲン（8才）（18才）
ゲームの主人公。東京近郊のベッドタウンに暮らしている。母親と2人暮らし。正義感が強く、純粋な好奇心にあふれた男の子。右は10年の歳月が過ぎ、たくましく成長した姿。

●ヒース（25才）
アメリカのナッシュビル出身。ニューヨークから日本に派遣されてきた軍人。銃火器をあつかうプロフェッショナル。時に感情に任せて行動を起こすが、気は優しいナイスガイだ。

●バジル（50才）
スリランカ出身。僧侶の家に生まれ、幼い頃より仏道に勤しむ。アンコールワットの神殿にてゲンと出会う。

●アイ（22才）
ミーハーでおしゃれにうるさいお姉さん。自己中心的な男勝りな性格だが、ちょっとおっちょこちょいな面もある。

クター達がゲームの中でどういった役回りを演じるのかは、実際にプレイしてもらいたい。次はデーモン小暮閣下が担当した音楽についてだ。このゲームは他のゲームに比べ圧倒的に曲数が多い。例えばRPGにはたいてい町があり、その町に入ると町の音楽が流れるものだが、「G・O・D」は町の数だけ音楽があるのだ。町だけではなく、そのシーンにそのシーンの音楽が存在しているのである。つまり、曲の使い回しがほとんどないのである。音は誌面では紹介することができないので、非常に残念である。最後に鴻上氏のシナリオだが、インタビューにもあるとおり残念ながら明かすことはできない。しかし広告に載っているプロローグの部分なら差し支えないはずなので、次のページを見てゲームの雰囲気を感じて欲しい。

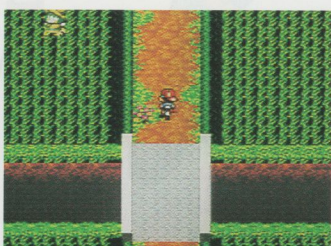
冒険の舞台となるのは西暦2009年の地球だ。世界各国を旅し主人公は、何を見て、何を体験するのだろう？

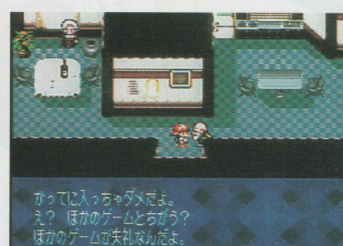
グレて寄り道してやろうと思ったら、再びおかん登場。今度はバカ扱いされた。へっ、あたしゃあんたの子だよ当然じゃないの。

出かける前におかんに話しかけたら、変な言いがかりをつけられた上に、乱舞を食らった。フッ、相変わらずいいパンチ持ってるゼ。

出かける前におこずかいをもらわなきゃ。さて、ママになんと呼びかけよう。やっぱり「おかん」かな？

夏休みの初日北海道のおばあちゃんの家まで自転車で行く日だ。青函はどうしようかと考えていたらママにバッグに名前が書いていないのを注意された。書かなきゃ。

今日の目的地、ツクバネ村についた。人生において目的をたてるという事は大切な事でそれを実行する俺様はとても偉いのである。偉い俺様は宿をとり休む事にした。

舗装されてない荒れた道を北へ北へとつき進む。こんなことならおかんにマウンテンバイクをせがんでおくべきだったぜ。残念だ。

しょうがないので俺は旅立つ事にした。空き地で戯れる友人に分かれを告げると、俺はさっそうとペダルをこぎだした。

グレて不良になった俺は、ＲＰＧの特徴を生かし盗みに入ったが、変なじじいに止められた。ＲＰＧでこんな事言われたのは始めてだ。

お化け退治を頼まれた、ツクバネ山にやってきた。早く出てこい、出てきたら稲◯淳◯に売り飛ばしてやる。

敗者が勝者に物を頼むとは非常識な奴だと思ったが、この後また延々とペダルをこぐ気分でもないので、器のでかいところをみせてやるために引き受けてやった。

ガキ大将との、手に汗握る熱きバトル！危なげなく本場の面子を保った。未熟者めが。

地元の悪ガキどもに因縁をつけられた。ケッ、上等だぜ、こちとら不良の本場東京でブイブイいわせてたモノホンだぜ。かかってこんか！

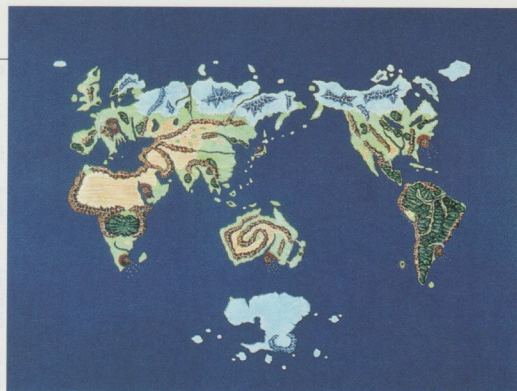
軽くチョチョイとひねってやったら、聞き覚えのある台詞を喋りやがった。

石に近づこうとしたら、落とし穴に落ちた。くそー、シーフをつれてきたほうがよかったと思っていたら、目の前に巨大コウモリが！

山の頂上には、妖しげな石ころがころがっていた。矢◯さんに報告しなければ。

出たな化け物！　しかしこの俺様に恐れをなして、逃げていきやがった。まあ器のでかい漢（男）である俺様が相手だから賢明な選択だな。

特集

とてもプレイヤーライクなゲームシステムだ。

どうだろう、少しでもこのゲームの雰囲気を感じとっていただけただろうか。ゲームの冒頭から、いきなりゲームのテーマの一つである笑いが随所に盛り込まれているのが分かっていただけるだろう。しかし、勘違いしないでいただきたい。このゲームのテーマの一つに笑いがあるだけで、他にも、大きなテーマがたくさんあるので、興味を持たれた方は実際にプレイしていただきたい。さて、そのテーマの中に、このゲームならではのプレイヤーライクなゲームシステムがある。ゲームの中でも最もお世話になる2つのシステムを紹介しよう。

●インターラクティヴ・ダイアリー・システム

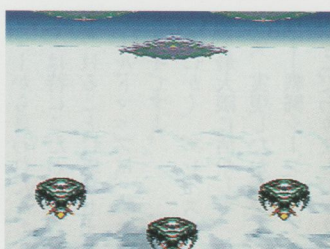
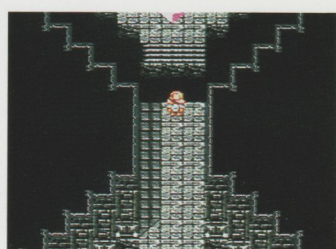
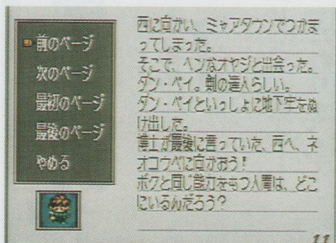
宿屋で寝るときに日記をつけることができる。日記は文章化され、かなりの頻度で新しい画面が増えていく。ストーリー展開を確認する上においてとても便利である。働いている人や、何日もかけて少しずつプレイを楽しむような忙しい人のためのシステムだ。

●電子手帳（マルチガイドシステム）

ある特定の場所に行かなくても、いつでも、システムの解説やマップ画面などあらゆる情報を引き出すことができる。新しい情報が次々とアップロードされ、冒険の手助をする。マップ画面は日本編では全部が見えて、世界編ではだんだんと作られていくオートマッピング形式。

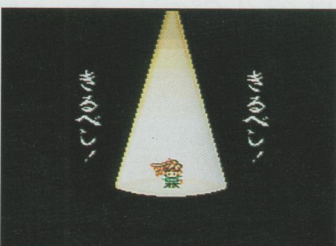
ここでは2つを紹介したが、このゲームならではのシステムは、まだまだ他にもあるのだ。それがどんなものかは自分の目で確かめて欲しい。

それでは、最後にこのゲームで一番最初に仲間になるキャラクター「おっさん（仮）」を紹介したいと思う。こいつとの出会いは、主人公が牢屋に入れられ困っているときに太刀筋を認められ、助け出してもらうところから始まる。こいつとはすぐに別れてしまうが、別れた後も手紙により通信教育してくれるとてもいいヤツだ。さあ君とGODの明日はどっちだ。

しまったこんな事ならもっと早く◯追さんに知らせておけば…。（しつこい）これからの展開はゲームを実際にやって確かめて欲しい。

すると空には……。

目の前に不思議な光る石が！　ラッキーと思い近づいたら、足元が揺れだし橋が崩れた。ああ大儲けのチャンスが…。しょうがないので梯子を捜しに洞窟の外に出た。

インタラクティヴ・ダイアリー・システム。ようするに宿屋で寝るときに日記をつけるシステムだ。忙しい人のためのシステムだ。

電子手帳（マルチガイドシステム）日本編では全部が見えていて、世界編ではオートマッピングにより自動的に作られていく便利なシステムだ。

もちろん、敵もアニメーションする。ボスクラスの敵の攻撃はド迫力だ。

これが戦闘シーンだ。主人公達のいろいろな行動はアニメーションで処理される。パターンも豊富でなかなかカッコいい映像である。

明日のために打つべし、じゃなかった。きるべし、きるべし！

戦闘中にいきなりおっさんが両手をぶらりと垂れ下げた。もっもしや伝説のノーガード作戦か？。この間、攻撃を食らうと大ダメージを食らうが……。

おっさんは、剣の達人であり様々な必殺技を持つ。写真は、敵の攻撃と同時に大ダメージを与える技。もしかしてクロスカウンター…。

おっさんとの出会いのシーン。そうか俺には素質があるのか。

©1995 IMAGINEER Co., LTD.／©サードステージ／©江川達也／＋ミュージックチェイス

「『ビヨンド・ザ・ビヨンド』は最高のエンターテイメントを目指しました」

●巻頭3大インタビュー② 高橋秀五

プレイステーション期待の大作RPG『ビヨンド・ザ・ビヨンド』。一見オーソドックスに見えるが、実は新システム満載のこの作品へのこだわりを、ディレクションの高橋秀五氏に語っていただいた。

RPGは感情移入できなければダメ

Q―『ビヨンド・ザ・ビヨンド』では、いたるところに高橋さんの演出が光ってますね。

高橋「とにかく、RPGがエンターテイメントであるってことに、注意しまたね。ユーザーは映画や小説、スポーツの中からRPGを選んだんです。ということは、当然、1番面白くなければいけないってことなんですよ」

Q―RPGがエンターテインメントであるために気をつけたところは？

高橋「まず、リアリティ。ファンタジーの世界といったって、あんまり嘘っぽいと、ユーザーは感情移入できませんから」

Q―感情移入のために、どうやってリアリティを出しましたか？

高橋「なんと言ったって、ポリゴンを使った3D画像は、プレイステーションの得意とするところ。しかし、それだけでは足りません。カクカクしたキャラクターに、果たしてユーザーは感情移入できるのか？ なめらかな方がいいのではないか？ そこで、3Dで描いたキャラクターの上に、さらにドットの絵（ドット・テクスチャー）を貼ったんです。

また、ワールドマップでは、なめらかな地形にするのが精一杯と、プログラマーから言われれたんです。けれど、そこは特にこだわって、なんとか陰影をつけることに成功しました。広大なワールドマップは、眺めるだけで気持ちイイですよ。

とにかく、プレイステーションの良さを最大限に活かして、より以上のことを、実現したかったんです」

Q―戦闘シーンのリアリティはどの辺でこだわりましたか？

高橋「本当の火が飛んでくるすごさ、そして本当の氷の玉が飛んでくるすごさ。物理の法則を守って、ちゃんと計算によってシュミレートして、〝本当の火みたいだ〟〝本当の氷の玉のようだ〟と感動させたかったんです。さらにレベルが上がるにつれて、もっとすごい魔法が見られます。これらは今までのRPGにはなかったものですね」

「心」のリアルさを追求した戦闘シーン

Q―この作品ではキャラクターのエネルギーポイントをLP（ライフ・ポイント）の他にVP（バイタリティ・ポイント）を設定してますね。

高橋「これは人間のリアリティを追求したものです。例えば人間は殴られて倒れそうになった時、〝なにくそー〟と思う力があれば、もう一発殴れますよね。この人間の感情と、同じものを表現したかったんです。

VPとは〝生命値〟あるいは〝やる気〟と呼んでますが、これがゼロになった時、ボタンの〝連打〟によって生き返ります。『頼む生き返ってくれー！』とボタンを連打すると、キャラクターに〝やる気〟が注入され、VPの数値が上がるんです。

また、LPを10ポイント消費することによって、VPを最大値にすることができます。例えばLPが30ポイントあったら、30÷10＝3回気絶できる。ユーザーはVPとLPの数値に気をくばりながら、緊張してゲームを進めることになるんです」

Q―連打で他にできることがあるそうですが？

高橋「戦闘中、連打をすると〝カチャン〟と音がして、色々な魔法をくり出せます。自分がやったことが画面に生きる、この気持ちよさ。一度味わったら、もう病みつき。VPによって戦闘に参加できる楽しさ、〝カチャン〟という音によって戦闘してる実感を、味わえるんです。

上級者はさらに、連打で出来ることがあるのですが、これは今のところお楽しみということで（笑）」

ゲームの楽しみの本質は参加意識だ

Q―なぜ参加意識を大切にしたのですか？

高橋「まず、『ビヨンド……』が、これまでの盲導犬タイプのRPGとは全く異なるってことです。自分が操作したことが、リアルタイムに表現される。これは、映画にない楽しさですよね。ところが、今のRPGは映画になってしまってます。勝手に動いてしまって、参加意識がなくなっちゃう。RPGの面白さって本来、映像を見せることでしょうか？ 参加性を完全にもちえる作品であってこそ、初めて次世代のRPGと言えるのです。『ビヨンド……』は参加性もあるし、映像だって映画に負けませんよ」

Q―映画に負けない映像とは？

高橋「もし戦闘が自分の視点とか、モンスターの視点とか、第3者的な視点から見たらどうだろうと、誰もが思っていました。それがポリゴンを使った3D画像によって実現できたんです」

Q―どうやって見たい画面を出すのですか？

高橋「画面を自分で切り換えられるんです。映画で言うとカメラを何十台も設定してるのと同じことになります。おいしいところを見せる。火の魔法が上から落ちてくる時、目の前にせまってくる画面とか、そういう臨場感を味わったら、きっと驚きます。このために、わざわざ映画のカメラワークの本を買って勉強したんですよ。ライバルは他のゲームではなく、映画を含むエンターテイメントすべてなんです」

「ビヨンド・ザ・ビヨンド」シナリオ／ディレクションを手掛ける。

Q——そうすると、映画、小説より面白いストーリーがここにあると？

高橋「例えば、私が好きなストーリーは、チャップリンの映画です。初めて見たのは小学生の時でした。作品は、『モダンタイムズ』。当時は、ただ面白いっていうだけでした。機械に巻き込まれるチャップリンの動きとか、トウモロコシの機械が止まらなくなるとか。単純に笑える楽しさがあって、すごいと思いましたね。それが中学の時にテレビで初めて放送された時に『親が自分にこの映画を見せたかったのは、一過性の面白さではなかったんだ』っていうことが分かりました。機械文明の恐ろしさとか、人間愛とか。本当は、涙がにじんでしまうような、深い映画だったんだと。何かつらいことがあった時にチャップリンの映画を思い出して、自分も頑張ろうと思えるような、どこか素直になれる部分があるんです。

　RPGだって、物語です。だから、心に残る奥の深いことを表現したい。音楽も、物語性の強いプログレッシブ・ロックを採用してます（プレイステーションの内蔵音源のみを使用）」

エンターテイメントのためにベストを尽くす

Q——奥の深いストーリーとは？

「ここでは詳しく言えませんが、RPGファン読者のために、少しだけふれましょう。まず、ゲームですから、子供がやるということも考えて、主人公のキャラクターが正義だと設定します。そしてそれは、ある程度一貫してることが普通です。ところが、ゲームが進むうちに『あれ？ 俺ってこんな立場なの？』って思うことが起きたりするんです。神と魔族の話なんですが、例えば魔族の立場に立っていたら、『あれ？ 魔族ってもしかして――』と思ったりするような場面ってのがいくつもあるんですよ。『あれ？ これって俺が原因なの？』とかね。もちろんイベントが楽しくてやってるユーザーだったら、そこは気にしなくても話は進んでいきます。わざわざ掘り起こしに行かなくてもいい。でも自分で掘り起こすユーザーっているじゃないですか。そういうユーザーも納得できるし『あれ？ これって本当はこんな深いことも語ってるんだ』というストーリーだと思います。

　このゲームをやっていただく限りは、それによって人生にプラスになることを感じて欲しい。私がチャップリンに影響を受けているように、このゲームをやったことによって、得るものがあって、10年・20年後に、自分の子供に『お父さんの時代にはこんな面白いRPGがあったんだよ』と話をしてくれたら、最高ですね。

　それを実現するためには、エンターテイメントと、その時点での最新の技術が必要です。だから新しいものを入れたいし、エンターテイメントの要素も逃したくない」

『ビヨンド・ザ・ビヨンド』オープニングより。ハレーションなど光の処理の仕方に、映像表現に対する徹底的なこだわりが感じられる。詳しくは次ページからの紹介を参考にして欲しい。

Q——RPGとは、一言で何だと思われますか？

高橋「冒険です。ユーザー一人一人に違う冒険が待っている。何かをなしとげるために、自分なりの冒険が待っている楽しさ。

　例えば、時代が中世ではなく現代でもいいのですが、小さな子供が初めて電車に乗ったとします。これも立派なRPGだと思うんです。切符を買う、あのドキドキする気持ち。電車に乗った時の、スリル。一つのことをなし遂げた喜び。それが、冒険であり、RPGだと思うんです。本質的なことなんだけれども、これが実は新しいのです」

Q——今後の抱負は？

「つねに、その時代の最高のハードで最高のRPGを作りたいと願ってます。これからも、そんなRPGをユーザーに提供していくつもりです」

（文・インタビュー　阪本　英士）

プレステの第2エンジンが点火した！
「プレイステーションの秘力が既存のRPGに活を与える」

デカいだけの「大作」じゃない。RPGへのこだわりがいっぱい詰まった『ビヨンド・ザ・ビヨンド』は温故知新のRPGだ。

●ゲーム名　「ビヨンド・ザ・ビヨンド」
●機種名　PS
●メーカー名　SCE
●発売日　11月3日
●定価　￥5800

ビヨンド・ザ・ビヨンド その世界とストーリー

古の頃、魔族も神族の一つであり、神々と魔族がともに暮らしていたこの世界。しかし、いつの頃からか次第にぶつかりあうことが多くなった神族と魔族は、ついに互いの死力を尽くして戦うことになってしまった。いつ果てるとも知れぬこの戦いは、神々ばかりでなく地上すべてを巻き込む大きな戦乱になった。そして多くのものが傷つき、倒れ、数えきれないほどの生命が犠牲となった。あまりの悲惨さに戦乱の無意味さを悟った神々と魔族は、「約束の地」において神々が地上を、魔族が地下世界を分け合うという契約を交わし、同時にその地を中立の地としたのであった。

地上では永い時間をかけようやくその傷も癒え、人々の忌まわしい記憶も徐々に薄れていった……。

マリオン国は、デザートリア大陸の大国・バンドール国とザラグーン国の間に位置する新興国家である。王自ら「神の庇護の国」と呼ぶこの神秘的な国家も、好戦的なバンドール王にとっては、ザラグーン侵攻を邪魔する目障りな存在でしかなかった。バンドール王は素性も知れぬ謎の男・シュタットを軍師に据えたことをきっかけに、マリオン国侵攻を電光石火の早さで開始した。軍師シュタットと3将軍の強さはすさまじく、マリオン城は瞬く間にバンドールのものとなってしまったのである。

マリオン山間の村アイラでその情報を聞いた主人公・フィンは、マリオンの騎士である父の安否を確かめるべく仲間たちと共にマリオン城に向かう。それは、フィンにとって国を救うという宿命を背負うことになる、新たな人生の旅立ちでもあった。

2枚の画面からだけでもそのクオリティの高さがうかがえるオープニングCG。実写でもなかなかこうはいかない。

このリアルな表現に驚愕 オープニングCG

物語の舞台となる世界は、大きくグリーンハイムとデザートリアの2大陸に分かれる。

こうして主人公フィン＝プレイヤーの冒険は幕を開けるわけだが、このようなフィンを取り巻く状況の一部は、オープニングCGでプレイヤーに語られる。フィンの父・ケビンズはマリオン国の騎士として多忙な日々を送っている。そのため村の領主にフィンを預けているのだが、忙しい仕事の合間を見て月に一度フィンに稽古をつけにやってくる。息子への愛情を厳しさで表現する辺りが、騎士としての無骨さを感じさせる。

オープニングではフィンと父ケビンズとの修業のシーンを中心にバンドール王と謎の軍師シュタットも登場し、フィンの旅立ちを早くも予感させる。絵柄こそ可愛らしい『ビヨンド・ザ・ビヨンド』だが、このオープニングCGの映像はひたすら「リアル」の一言に尽きる。特にハイライトや逆光など、計算に基づいた光学処理が素晴らしく、映画でもなかなかこうはいかない位にカッコよくキマっている。「最高峰の映像作品がライバル」という高橋氏やスタッフのこだわりが、このオープニングからだけでも伝わってくる。電源を入れたらすぐにスタートボタンを押したいと思うのが人情だが、このオー

ボク あのドロシーっていう子と
踊るのが夢なんだけど
恥ずかしくて 言えないんだ・・・

不要なメッセージは極力排してある。ほとんどはキャラの動きで語られるのだ。

戦闘の状況によって、背景なども変わってくる。

プニングを実際に見たならばそうした衝動も忘れることだろう。オープニングデモだけがゲームから切り離され、デモだけは素晴らしいが肝心のゲームに入ると力が抜けてしまうようなソフトもある中、すでにゲームの一部とも言える『ビヨンド・ザ・ビヨンド』のオープニングは否が応にも期待を高めてくれる。

自己主張する魅力的なキャラクターたち

『ビヨンド・ザ・ビヨンド』のキャラクターたちは口数も多いが、それ以上によく動く。それは、映像表現へのこだわりが安易なメッセージでの描写を許さなかったということであり、ここにもこだわりの姿勢がうかがえる。プレイステーションの表現能力の高さを、ややもすれば3Dやポリゴン処理のみに使っていきかねない趨勢の中で、この作品はその方向性を確実に見極めていると言えるだろう。一見してオーソドックスな印象を受けるが、実際にプレイしてみればその感想は一変するに違いない。写真でしかお伝えできないのが残念だが、オープニングCGだけを見てこのソフトを購入したとしても、やってみたら期待外れということは絶対あり得ないと断言できる。それほど完成度の高いソフトなのである。

映画を超えた!? ド迫力の戦闘シーン!!

カメラアングルは360度リアルタイムで移り変わる。とにかくよく動く！

『ビヨンド・ザ・ビヨンド』の戦闘シーンはとにかくアクティブだ。360度動き回る画面は圧倒されるほどだ。しかもただ動いているわけではもちろんなく、攻撃ごとに効果的なカメラアングルが設定されており、それが次々と切り替わっていくのだ。

もちろん自分でカメラアングルを切り替えることもできる。「敵から見たら自分たちはどんな風に見えるのか」といった従来のゲームではなかなか解消されなかった疑問も、『ビヨンド・ザ・ビヨンド』では簡単だ。高橋氏のインタビューを聞いていると、むしろこちらの使い方がメインのようにも思われるのだが、こうした多角的な遊び方ができるのが『ビヨンド・ザ・ビヨンド』の大きな魅力になっている。戦闘ひとつをとってみても、実に多くの楽しみ方があるのだ。

心が戦闘を左右するVPシステム

VP（ヴァイタリティー・ポイント）は、「キャラクターの精神状態」を数値化したものだ。例えばあなたが誰かとケンカになったとしよう。「先手必勝」という言葉通り、あなたの気合いの入ったパンチなりキックなりが先に相手に当たれば、たいていの相手は戦意を喪失するだろう。そうなればどんなマッチョな奴だろうとその力は発揮できない。逆に中途半端な攻撃をして相手を怒らせてしまったら、多少殴られても相手は向かってくるだろう。このように、戦いにおいてはその人間の精神状態というものが結果に大きく関わってくる。

『ビヨンド・ザ・ビヨンド』では、VPがゼロになるとそのキャラクターは気絶状態になる。従来のゲームではここでは他のキャラクターによる回復呪文などを待つだけだが、『ビヨンド・ザ・ビヨンド』では「火事場のバカ力」によって戦線復帰することが可能になっている。従来のHP（ヒットポイント）とは違い、かなり変化のある生命値システムになっている。

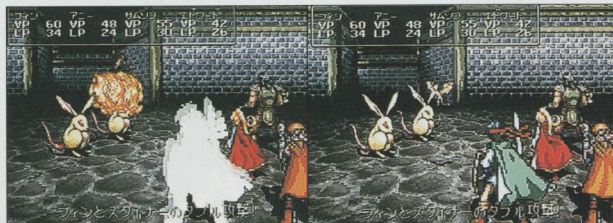
ゼロになったVPは、LP（ライフポイント）でのみ回復できる。これに関しては、LP10ポイント＝VPの最大値という関係式が成り立つ。こうして見ると簡単に回復できそうだが、実際にはVPの最大値はゲーム全体を通してあまり変わらないため、プレイヤーは常に死の恐怖感に襲われることになる。少々の難易度には驚かないユーザーも、この緊迫感あふれるシステムには苦労しそうである。

VPがゼロになるとグロッキー状態になってしまう。

ボタン乱打で精神注入！爽快連打システム

こうした戦闘シーンをさらに熱くしているのがAPS（アクティブ・プレイ・システム）と名付けられたシステムである。こう聞くと複雑なシステム

連打の部屋

難しいことが考えられない初心者のアナタは、すべてをAIに任せてひたすら連打だ！

よし光った！　この快感の虜に。

もうずうっと連打してるのになかなか光らないな……

に思えるが、実際は「キーを連打する」だけである。このわかりやすいシステムは、プレイヤーにさまざまな恩恵をもたらしてくれる。

ある程度のキーの連打が入ると、キャラクターが某格闘ゲームの某スーパーコンボのように「キラリ」と光り、さまざまな効果が発現する。まずは「クリティカル攻撃」。これによって敵に大ダメージを与えることができる。いちばんわかりやすい効果だ。

続いてなんと前述のVPをも回復できる「ヴァイタルリカバー」。RPGユーザーであれば、「体力があと1ポイントあれば……」と血の涙を流したことは一度や二度ではないはずだ。そんなプレイヤーは、キャラクターのVPがゼロになってしまいそうな時、とにかく連打しよう。そうすれば根性で何とか踏みとどまってくれるかも知れない。

そして「VP回復」。これは気絶状態のキャラクターに連打で活を入れ、戦線に復帰させるものである。どのくらいVPが戻るかはプレイヤーの連打しだいで、連打が多ければVP回復の際のLP消費量が少なくなる可能性もある。

他にも「2回攻撃」や「反撃」などがあり、また隠された特殊攻撃もあるという！　何だかとにかく連打していればよさそうだが、実際には連打が速ければいいというわけでもなく、ギャンブル的要素が強そうだ。

ビヨンド・ザ・ビヨンドを駆け抜けていくキャラクターたち

騎士をめざし日々剣の修業に励むフィン。親友スタイナーや謎の軍師シュタット、そして3将軍など、『ビヨンド・ザ・ビヨンド』を駆ける魅力的なキャラクターたちを紹介していこう。

主人公フィン。騎士の精神を宿す少年だ。

騎士の道をめざす少年 主人公フィン

バンドール国の侵攻をきっかけに旅立つこととなった少年・フィン。彼は父親のもとを離れ、マリオン城近くの山間の村、アイラの元王宮騎士長のガラハッドに預けられている。この辺の経緯は前述した通りだ。

「騎士はいかなる時も、礼節を重んじるべし！」という父の口癖の通り、父のような立派な騎士になるべく日々鍛練を続けている。しかし、ベビードラゴンに親友として認められるあたり、非凡な資質を感じさせるに充分である。

アニーはガラハッドの娘で、フィンとは幼なじみで兄妹のように育った。元騎士団長の血筋を受け継いだのか、おしとやかとは言いがたい性格に育ったようである。冒険では意外にも僧侶として活躍してくれそうだ。

マリオンの王子・エドワード、そして国民的英雄である勇者サムソンもフィンと行動を共にすることになる重要なキャラクターだ。勇者サムソンは愛国心にあふれており、王子エドワードが冒険に出るのを放っておけるはずがない。彼はとても一途で純粋な男なのである。

一方、いまだ謎に包まれているのがバンドール国の軍師となったシュタットである。彼はデザートリア大陸の奥地から突然現われ、バンドール王に取り入って軍師となった。彼がマリオン侵攻を強硬に推し進めた張本人とも言える。彼の取り巻きには強力な3人の従者がおり、彼らのはたらきによってマリオン城はあっさりと陥落することとなる。恐ろしい呪術を使う女呪術師のラムウ。何となく憎めない感じだが、勝つためには手段を選ばず強力な魔法を使う魔導士ヨーン。ボウガンの威力と正確さは彼に並ぶものはないと言われる魔法の弓の名手ダグート。彼らははるか南方から突然やってきた謎の人物なのだ。

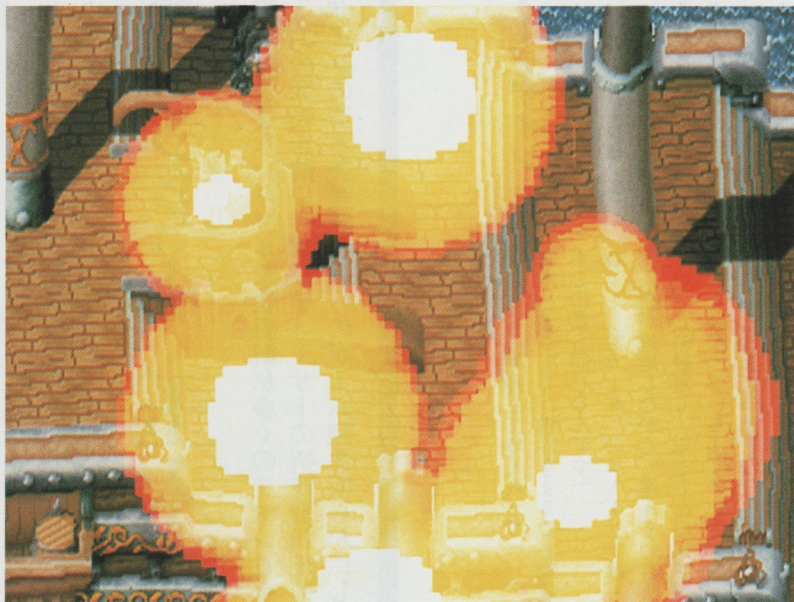
彼らが突如現われたのはなぜか。そしてなぜマリオン侵攻を推し進めたのか。その目的を含め、すべてはいまだ謎に包まれている。

フィンのペットか親友か スタイナーとの関係

月に一度父ケビンズと修業を行なう場所で、フィンはある時怪我をしたベビードラゴンを見つける。それを助けたフィンだが、ベビードラゴンは傷が癒えてもいっこうにフィンのそばから離れようとはしなかった。これがフィンとその親友・スタイナーとの出会いである。

スタイナーはまだ生まれたばかりの

幼なじみのアニーは、活発な女の子だが、なぜか僧侶の資質を秘めているらしい。フィンとは兄妹のように育った。

『ビヨンド・ザ・ビヨンド』の冒険を彩る様々なイベントたち。今までにない迫力を体験できそうな、イベントのほんの一部をお見せしよう。

フィールドでのイベントにも期待がかかる。

巨大戦艦の砲撃戦は画面が揺れるほどの超迫力だ。

フィンの親友スタイナーは、NPCとして戦闘・イベントで活躍する。

小さな身体だが、まがりなりにもドラゴンの末裔である。彼は単なるマスコットではなく、戦闘でもその鋭い鉤爪と素早い動きによって、フィンの素晴らしいパートナーとなる。状況によってはフィンとのダブル攻撃なども期待できるかも知れない。

スタイナーにはパラメーターなどは存在せず、プレイヤーが操作できないNPC（ノンプレイヤーキャラクター）としてフィンたちと行動を共にすることになる。イベントでも大活躍するスタイナーは、フィンのペットと思われがちだが、そうした従属関係ではなく、パートナーであり、親友でもあるのだ。

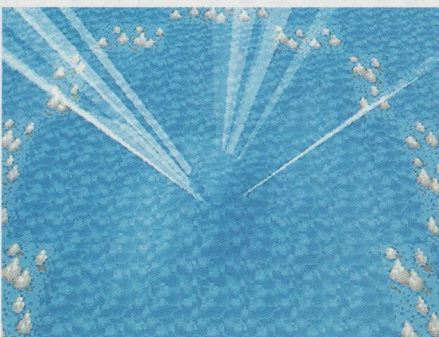
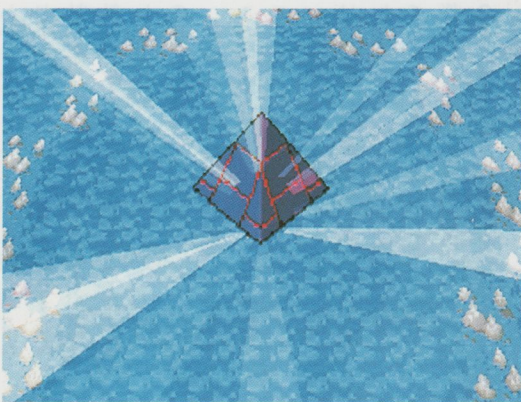
NPCであるが故の予想のできない行動、また予想以上の行動など、スタイナーの動きには要注意（？）だ。

ハンパなスケールじゃない豪快なイベント

スケールがデカいぞ！豪快なイベント

シナリオ中に起こるさまざまなイベント。『ドラゴンクエスト』以降のRPGでは、こうしたイベントの巨大化・ビジュアル化が急速に進んでいった。『ビヨンド・ザ・ビヨンド』でも、もちろんそれは継承されている。しかもはるかにグレードアップしている。

例えば島のように大きな物体が登場するシーンは、大きなみどころの一つだ。世界のある場所で謎の巨大な物体と遭遇するのであるが、そのシーンも3Dで表現されており、ひじょうに雄大である。浅瀬に囲まれた海から光が放射状に伸び、海が盛り上がったかと思うと謎の巨大物体が浮上してくる。これは古代人が作ったものか、あるいは神の造りしものか……あの昭和新山（覚えているか？）の浮上を思わせる大スペクタクルが画面上で展開するのだ。また、ある港での巨大戦艦同士の砲撃戦。画面数画面分もの巨大戦艦同士が大砲をドコンドコンと射ちまくる様は、まさに圧巻としか言いようがない。そしてフィールド上にいきなり寝ている金色の巨大ドラゴン。こいつが目を覚ましたら、何かスゴいことが起こりそうだが、何がスゴいのかは現時点では不明である。こいつの背中に乗って空を飛んだら、さぞかしいい気分に違いない。またほとんどのダンジョンで、何らかのパズル的な仕掛けがほどこしてあり、プレイヤーを悩ませ、楽しませてくれる。このパズルも、写真のような小学生レベルから（解けない人、ごめんなさい）、ピーター・フランクルレベルまで（まさか！）あるらしい。あらゆるところでプレイヤーを楽しませようとする姿勢は、こんなところにも現われている。

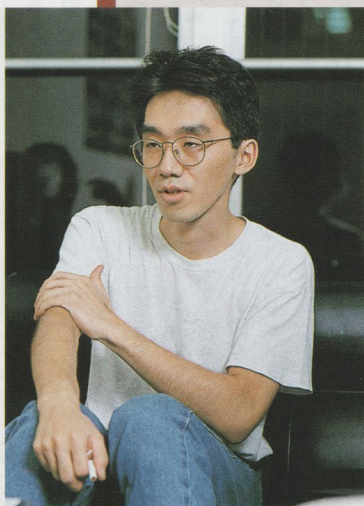
『ビヨンド・ザ・ビヨンド』は、一部分だけが突出しているのではなく、すべてが高いレベルでバランスが取れている。稀有なRPGと言えるだろう。どんな人でも自分なりの楽しみを見つけられる、もっともRPGらしいRPGがここにはある。

巨大物体浮上のイベント。何やら神がかった雰囲気だ。

これは「女神のパズル」。比較的簡単なものだ。

「僕はいわば、種をまくだけの『農家のおじさん』ですね」

●巻頭3大インタビュー③

玉木美孝

勧善懲悪では済まないリアルな世界観が多くのファンを生んだ「フェーダ」。「リメイク」の発売を前に、プロデューサーの折茂賢司氏同席のもと、コンセプトデザインの玉木美孝氏が自らのゲーム観を明らかにしてくれた。

「フェーダ」コンセプトデザイン／キャラクターデザイン

キャラクターデザインは「世界」のデザイン

Q——玉木さんは、スーパーファミコン版からプレイステーション・セガサターン版へ移植される『フェーダ』では原案・キャラクターデザインを担当してますね。

玉木「一口にキャラクターデザインと言っても、作るのはキャラクターだけではありません。靴ひも一本、石ころ1つから、デザインします。それらは全て、ストーリーの下敷きになる世界観にそっていなければならず、石ころ1つでも、世界観を壊すようなものであってはいけないんです」

折茂（プロデューサー）「彼は、こだわるタイプですね。〝刀を5本作ってくれ〟と言われたら、長さを違ったものにすればいいのに、世界観に合ったものにするために考えこんでしまう。刀が出来ても、その刀を作る鍛冶職人がいるのでは？ と発想が広がり、さらに、刀に飾る宝石はどんなものか、職人はどうやってそれを手に入れるのか、と、デザインしなければならない世界がどんどん増殖してゆくんです」

玉木「まさしく、世界をまるごと創造する作業と同じなんです」

Q——『フェーダ』のストーリーは、主人公が逃走しながらで進んでいきますが、この設定も、玉木さんの世界観がもとになっているんですか？

玉木「それまでのRPGだったら、主人公はとりあえず正義の味方で、悪者を倒しながら成長して進んでいく、というストーリーがオーソドックスでした。悪者はあくまで悪者で、彼にどんな人生があるのか、なぜ悪いことをするのか、と問うことは、ある意味でタブーとされていました。

でも、僕はありとあらゆることを受け入れたかったんです。人を殺すのは悪いことだけど、その背景には何かあるんじゃないか、と思ってしまいます。心のどこかで、これは良くて、これは悪いと決めつける考え方に反発心を抱いている。だって、道を歩いている人に正義は何かと聞いても、まともに答えられる人っているでしょうか？ 答えられても、それはその人の価値観であって、その中での正義にすぎません。

だから、いつの日か勧善懲悪というあまりにもオーソドックスなストーリーとは違った、新しいシュミレーションRPGを作りたいと、願っていました。

『フェーダ』では、主人公に〝正義〟とレッテルを貼らずに、上官のやり方に疑問をもって脱走した、という設定を作りました。プレーヤーは、主人公が正義なのか悪なのかを考えながら進むことになります。人を助けることが、本当に正義なのか、人を殺すことが、本当に悪なのか。

追ってくる敵をやたらと殺せばいいというわけではない。必要以上に殺せば、マイナスポイントになります。かといって、ポイントもまた、多いほどいいというシステムでもないんです。すべてポイントは、プレーヤーがどういう方針で闘っているのか（秩序を重視しているのか、混沌を見つめているのか）、という目安にすぎません。

まいた種を収穫するのはクリエイター

キャラクターのデザインについて、追ってくる敵をモンスターにした方がわかりやすくて、子供にも楽しめるんじゃないか、という意見がありました。敵＝悪＝モンスターだと。ですが僕は、敵も兵隊らしく武装させることにこだわりました。悪かどうか、プレーヤーの判断に任せようと。

僕の好きな映画は『地獄の黙示録』。この作品では、ある意味で思想を極めてしまった人物が自分の王国を作っている。主人公は始めは何も考えてないけど、旅をしながら何が悪か、何が正義かを考える。物語は、王国の主を殺してしまうところで終わって、それが正義なのか悪なのかは明確にしません」

Q——玉木美孝の世界観を一言で言うと、何でしょうか？

玉木「〝ごった煮〟ですか（笑）。すべてを、受け入れたい。これは制作についても言えることですが、わざと作らなかったところもあるんです」

Q——ごった煮の制作とは？

玉木「例えばシナリオライターに『ここはどうなんですか？』と聞かれたくないんですよ。みんなで打合せをして、面白いと思ったことはどんどん取り入れたほうが面白いものができると思うんです。時代劇風のキャラクターも、そういった話し合いから生まれたものなんです。ファミリーレストランに8時間もいてウェイトレスに出ていけと言われたこともあります（笑）。

ですから、僕は言わば『農家のおじさん』なんです」

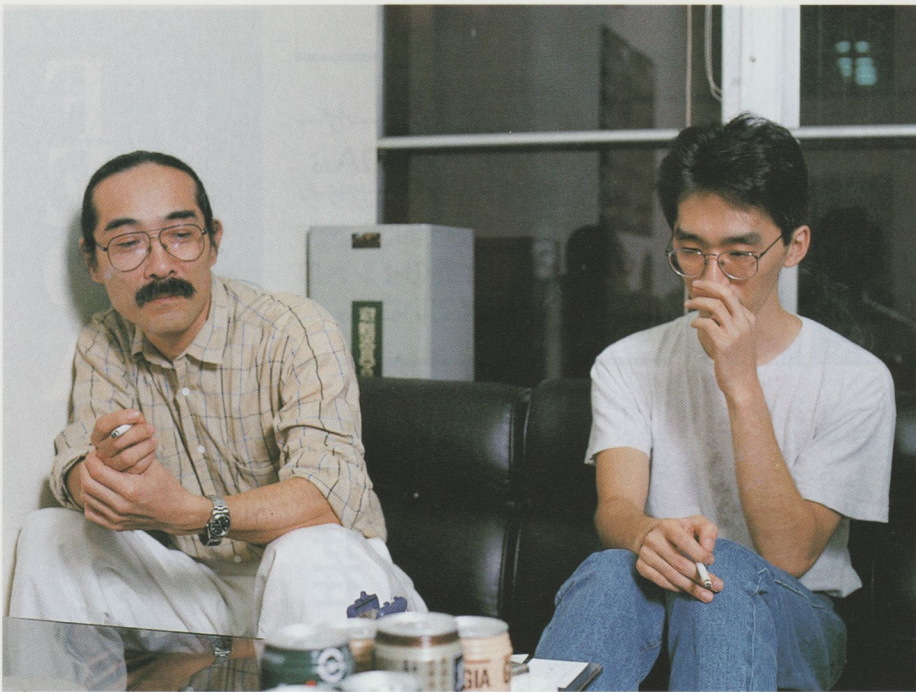
Q——農家のおじさん？

玉木「畑を耕して、種をまく。そのあとの成長は、クリエイターのみなさんに任せてしまうんです。また、料理屋に行った時はお客さんになる。つまり、他のRPGをしてて、学ぶところがあれば〝こういうとらえ方があるのか〟と、自分なりに消化して取り入れてしまうんです。始めにイメージしてた方向と違う方向に行っても、面白かったら、それはそれで認めてしまう。

ただし一つだけ、〝主人公をエンディングで王様にすることだけはやめて下さい〟とお願いしました。それでは、あまりにもオーソドックスすぎるので」

Q——では、玉木さんの世界観をあまり全面に押し出さない？

玉木「ときには、自分の仕事を否定する作業も必要なんです。プレーヤーに

とって、本当に世界観なんか必要なのだろうか？　あまり強く世界観を出すと、ゲームに入りこめなくなるんじゃないか？　ガイドブックを読まなければ出来ないようなRPGなど、面倒なだけになってしまうんじゃないか？
　といって、やはりRPGに世界観は必要で、真っ白な部屋では何も起きないし、何も出来ません。
　世界観を出してもいけないし、出さなくてもマズイ」
Q――その点、『フェーダ』はプレーヤーが自分の世界観で闘えますね。

われわれのつかみどころのない質問にも、ひじょうに真摯に答えてくれた玉木・折茂両氏。たまに入る折茂氏のツッコミに、玉木氏も少々押され気味であった。

玉木「シュミレーションRPGの面白さは、そこにあるんです。プレーヤーが逃げるか、闘うか、どちらに進むか、どのキャラクターを使うか、武器はどれを使うか、それらの選択によってゲームの中での未来が変わる。だから、プレーヤーの考え方に対応できればできるほど、そのゲームは面白い」
Q――具体的にゲームはどのように？
玉木「まず、ゲームの世界では、恐怖政治が行われています。そして主人公は、民族を支配する部隊から、疑問を感じて脱走したと。プレーヤーの目指すところは、恐怖政治に革命を起こし、成功させる、ということになります。
　主人公は部隊を作って逃げているわけですが、その部隊の戦い方によって、1ロウ（秩序）2ニュートラル（中立）3カオス（混沌）の3つの評価基準から、〝よりロウ〟〝よりカオス〟という意味の称号が与えられます。例えば、その面（ミッション）をクリアすればポイントが得られますが、相手を殺した分はマイナスポイントとなります。合計してプラスであれば、〝よりロウ〟であり、マイナスであれば〝よりカオス〟というわけです。
　主人公の部隊に加わる、キャラクターにも、信念（ロウかカオスか）があります。だから部隊の性格が変化すれば〝俺の信念に合わない〟と、脱退してしまいます。信念が変わらないほど、部隊の人数は増えるというわけです。
　理想は、ロウ（秩序）の最高の称号（フェダーイン）でエンディングを迎えることですが、ジェノサイドというカオス最上級の称号で終わることも可能です。ジェノサイドでのエンディングは、カオスなので、敵だけでなく味方の部隊も殺す、というものです。しかし、それが悪と否定しないで、ひとつの考え方として受け入れる。大切なのは、いかに自然体で革命を成功させるか。ロウかカオスか、プレーヤーの信念がエンディングを変えるのです」

『リメイク』そして『フェーダII』へ

Q――『フェーダ』の世界観がプレーヤーに受けて移植の運びとなったわけですが、リメイクをして新しい点は？
折茂プロデューサー「まず、移植の話が出てきた時にみんなで話し合ったことは、映像を、次世代機のデータ容量が大きいことを活かして、もっと細かいところまで、そしてきれいに見せようということでした。
　そして、スーパーファミコン版から、より改善をはかったんです。まず、画面切替えがスピーディに、かつ滑らかになりました。主要なイベントを根本的に作り直し、戦闘アニメも迫力あるものへと描き直しました。また、オープニング、プロローグ、エンディングを、フルアニメーション・ムービー化しました。
　そして、ここが今回大幅にグレードアップした点ですが、イベント中の会話等に、有名声優の肉声を使用しました。声優さんがいると、なんと言っても、キャラクターの個性をダイレクトに表現できます。感情も伝わります。声優のみなさんは、やっぱりプロで、セリフが『フェーダ』の世界観にピッタリ合っていました」
Q――来年発売になる『フェーダII』では、どんなことをやりたいですか？
折茂プロデューサー「『フェーダ』では、それまでのオーソドックスなゲームの流れに遠慮して、やりたくてもやれなかった部分があったんです。IIでは、その辺をもっと盛り込むつもりです。よりシュミレーションっぽく、よりRPGっぽく、を目指します。移植の時にかなり勉強できたので、その経験を活かしたいと思ってます。恐ろしいのは、データ容量が大きすぎて、〝容量がないから……〟という言い訳が出来なくなったことですね」
Q――今後はどんなゲームに関わりたいですか？
玉木「データ容量の少なかった、昔のゲームをやったら、意外と面白かったんです。RPGの原点に返って、テーブルトークのゲームを、コンピューター化してみたいですね」
文とインタビュー・阪本・

FEDA（フェーダ）『リメイク！』で見せる真の力

～エンブレム・オブ・ジャスティス～

リアルな描写で多くのユーザーの心をつかんだ『FEDA』。プレイステーション、セガサターン版同時発売を目前に、独特の『FEDA』世界のイントロダクションを伝えていこう。

実は存在しなかった「正義」

ファンタジーらしくないファンタジー

ゲーム、とりわけRPGには世界観やストーリー性と言ったものが不可欠になりつつある。コンピューター・ゲームの黎明期には、単純なルールやゲーム性で充分楽しんでいたプレイヤーも、次第にそれに飽き足らなくなってきた。RPGは、出るべくして出てきたゲームなのである。そして'94年10月、スーパーファミコン版『FEDA』が登場した。

'94年といえば『ファイヤーエムブレム』によって開拓された「シミュレーションRPG」というジャンルが花開いた時期であった。RPGの物語・キャラクター性をシミュレーションゲームに、また、シミュレーションゲームの戦略性をRPGへと取り入れた意欲的な作品群が登場した。

その中でも『FEDA』は異質な雰囲気をもった作品であった。流行の中世ファンタジー世界ではなく、剣と魔法の世界でありながら「戦争」をリアルに描いた独特の世界観は、多くのファンを生むこととなった。

ターン制、職業ごとに分類されたユニットなど、『FEDA』はシステム的にはオーソドックスなシミュレーションゲームと言える。しかしながらプレイ感がこれほど他のゲームと異なるゲームも珍しい。それは、称号の変化、そして属性の変化によるところが大きい。究極の称号・フェーダインとジェノサイドを目指して、多くのプレイヤーがハマっていったのだ。

移動戦闘画面。オーソドックスな作りだ。

御都合主義で動かないキャラクターたち

通常は、敵を倒せば倒すほどゲーム進行が楽になり、時には、必要以上に強くなり過ぎることで緊張感がなくなってしまうこともあった。しかし、『FEDA』では、「リブラ値」の概念が、プレイヤーのゲームの進め方に大きく影響してくる。ロウ＝ニュートラル＝カオスに分かれた属性が、仲間のキャラクターをも規定してくるからだ。単にゲームクリアのためだけに敵兵を殺しまくれば、信頼する仲間も離れていき、ついには「ジェノサイド」の称号を受けることになる（もっとも、その時には混乱の極みに達しているだろうが……）。このように、プレイヤーの行動が、その後のゲームの流れに大きく影響してくるのが、『FEDA』をプレイしていてもっとも手応えを感じる時である。

こうした会話が随所に入ってくる。

聖天地の月12日
バーゼル山中において
アイン・マクドガル　戦死

メインキャラが命尽きると、ゲームオーバーになってしまう。できるだけ見たくない画面だけに、やけに落陽の美しさが心に染みる。しかし『FEDA』では、こうしたプレイヤーの思い通りに都合よく話が運ばないところが、ゲーム性やストーリーに深みを与えている。

主人公ブライアンは、帝国軍の治安執行部隊小隊長として、ゲリラ掃討作戦に参加した。しかしそれは帝国の大義に名を借りた「虐殺」であった。ブライアンはそんな作戦を指揮する上官に反旗を翻し、友人のアインと共に脱走兵として追われる身となる。逃亡の旅の途中で、「正義とはなにか」を考えながら、半ばなりゆきでアルカディア解放軍に加わる。彼らは総督コバルトを倒すため、戦いの旅を続ける。

ブライアンが参加することになるアルカディア解放軍には、さまざまな種族・人種・性格の兵士が参加している。そしてメインキャラクターであるブライアンとアインの属性は、プレイヤーの行動によって左右される。つまり、プレイヤーのゲーム進行そのものがストーリーなのだ。

©1994−1995 YANOMAN／MAX ENTERTAINMENT

『リメイク!』でより完全に!

SFCではできないことが多かった……

『リメイク!』のストーリーは、基本的にはスーパーファミコン版と同じである。前作での基本的な部分を受け継ぎ、さらに次世代機の性能を活かし、前作では実現できなかった「真のフェーダ」を追求したのがこの『リメイク!』である。ポリゴンや3D処理など、次世代機の性能によりかかったゲーム性の作品も多い中、次世代機で「何をすべきか」をしっかりと見据えたこの『リメイク!』。この数々のグラフィックを見れば、パワーアップした『FEDA』に期待は高まるばかりだ。

スーパーファミコン版でも迫力ある戦闘アニメーションがウリのひとつだったが、『リメイク!』では、グラフィックパターン自体が変更されており、迫力・戦闘のテンポともに大幅なパワーアップがはかられている。

各キャラクターの戦い方がどう変わったか、それだけでも楽しみである。そして、前作からのファンには特に嬉しいことだが、スーパーファミコン版では登場しなかったキャラクター、容量などの都合でカットされたキャラクターの一部が、新キャラクターとして参戦する。

もちろんこれらの新キャラもユニットとして使えるので、新たな戦術も可能になりそうだ。新キャラクターがどんなキャラクターで、どうストーリーに関わってくるのか、非常に楽しみなところだ。

また、キャラクターによってはカットされていた「必殺技」も、完全な形で復活することになったので、戦闘だけ見てもかなりパワーアップしているぞ。

次世代を目指したビジュアルイベント

RPGのイベントシーンと言えば、『ファイナルファンタジー』以降、プレイヤーの操作するチビキャラが画面上で動き回り感情表現する、いわゆる「人形劇」が主流となったが、『FEDA』では主要イベントをゲーム性と深く関わるものとして、アニメーションで表現している。

そして各主要キャラクターは、CDドラマでそれぞれのキャラクターを演じた声優が声をあてており、戦闘シーンやイベントでは等身大のキャラクターたちが喋りまくるのだ。

それも、ただ人気声優を起用した話題作り、というだけで終わるようなものではなく、まさにキャラクターたちに魂が入った、ぴったりの演出と言えるだろう。

ゲームにおけるアニメーションの使い方についても、これまではゲームの流れを中断した形で、半ば強引に挿入されることも少なくなかった。しかも構図や動きなど、「本物」のアニメーションの分野と比較すると、遅れていたと言わざるを得ない（よく『有名アニメーターが参加』などと高らかにうたっている作品もあるが、逆に自分たちにはそれができないと言っているように感じられる）。

今後、ゲームの舞台が次世代機に移っていくことになれば、「容量がない」「色数がない」というこれまでの言い訳がすべて通用しなくなってしまうのは明らかである。映像に対するセンスが、技術以上に問われてくる時代に、既になりつつある。

映画的な演出、カメラアングル、光の処理など、追い付かなければいけないところは多い。

前ページのインタビューで折茂氏も「これからはチビキャラが動くだけの演出ではダメ」と語っていたが、『リメイク!』のビジュアルシーンは、まさに次世代の「ゲーム演出」へのスタートダッシュと言えるだろう。

ブライアンは、脱走兵として追われる身に。

戦闘アニメーションのパターン連続写真。スーパーファミコン版でも好評だった戦闘だが、『リメイク!』ではパターンそのものを新しく作り直し、さらに動きに磨きがかかっている。また、必殺技も同様にパワーアップしており、この画面を見ただけでも非常に期待がかかる。

次ページではいよいよキャラ紹介だ。

『FEDA』世界を彩るとんでもない「奴ら」

『FEDA』世界への誘い

これから『FEDA』世界に足を踏み入れようというユーザーのためにも、解放軍独立第3遊撃部隊の傭兵の面々を紹介しておこう。遊撃部隊は、種族・思想にこだわらず、戦闘力のみを基準に構成された部隊だけに、ひときわアクの強い奴らがそろっている。また、同じ遊撃部隊の中でもロウ、ニュートラル、カオスの属性があるので、いつもブライアンたちと行動をともにするとは限らない。今回は、メインキャラであるブライアンとアインに深く関わってきそうなキャラクターを紹介してみた。

かつて平和や愛という言葉がこの地にもあった。教会によるゆるやかな支配は民衆を平和に統治し、人々は神の名のもとにおだやかな生活を享受していた。しかし、未知なる可能性を信じたヒューマンという種族が私有を始めたことに端を発した小競り合いは、やがて戦争という怪物にその姿を変えてしまった。ヒューマン対亜人類の種族間戦争一千年をも数えた大戦への火蓋であった。

帝国の統治政策である民族弾圧が猛威をふるったスクーデリア大陸。苦しむ民衆を自由の大地に解き放つために組織されたのが反乱軍である。

千年戦争の末期、羊の皮を被った共和国として建国されたバルフォモーリア。その陰謀を予見したアンデラ・バルザークによって提唱された「理想国家」を求めるレジスタンス活動。この運動がスクーデリアにおいて本格的なゲリラ活動を巻き起こし、やがてこれがアルカディア解放軍となった。

帝国は大戦終結を全世界に宣言するとともに、新創世紀元年を発した。全国に49の自治州と13の自治区が設立された。そして、統治区のひとつであるスクーデリアにも総督府がおかれ、元老院はコバルトを初代総督として送り込んだ。

元老院がとった統治区という制度は、事実上の植民地化であり、スクーデリアは、そのモデルとして選ばれたのである。ヒューマンなどの種族を最下層とし、反逆を企てたという言いがかりをつけて鎮圧する。それは、まさに血の粛正と呼ぶにふさわしかった。

ゲリラ的な反乱組織に過ぎなかった解放軍であったが、この戦局を打開すべく、参謀長コウメイが切り札としてエキスパートコマンドによる精鋭傭兵部隊の創設にかかった。これが解放軍独立傭兵部隊である。種族や思想、経歴などいっさいを問わず、純粋に戦闘力のみで選抜・構成された特殊部隊。それが遊撃部隊である。

こうした背景を知っていると、ゲーム中のイベントやキャラクターにもより感情移入できるようになる。単にゲームクリアを目指すだけではなく、まるで小説を読むようにゲームの世界に入っていく。それが本来のロールプレイングゲームの楽しみ方なのかも知れない。

新キャラ

新キャラクターも数体登場する。右がベルゼルク、下がボルボー。まだどんなキャラクターかは謎に包まれているが、弱くは見えない。

ブライアン＝ステルバート●林　延年
元帝国軍治安執行部隊の小隊長。鎮圧に名を借りた虐殺を拒否し、反逆者として追われる身に。

アイン＝マクドガル●郷里　大輔
ブライアンの戦友で、帝国軍ゴールドアイ小隊を率い名を轟かせたが、ブライアンとともに脱走兵となる。

フレイア＝ダークウッド●鶴　ひろみ
帝国軍妖獣師団提督。暗黒魔法の強大なパワーによって、「黒のイリュージョン」の異名を持つ。

コバルト＝アクセレイセス●銀河　万丈
帝国スクーデリアの総督。元老院にあって異端児とされていたが、辺境の地スクーデリアの統治を任命される。

「となりのお嬢さん」が選びました。

わたしのBEST 3

隣に住んでるあの娘(こ)だって、あの女(ひと)だって。
何を隠そう3度のゴハンよりゲームが大好き！という女性ファンは意外に多いのです。
そんな女性たちのゲーム・ライフを、ちょっとだけのぞかせてもらいました。

やっぱりかわいいゲームがスキ！

石川順子さん●27才・ゲーム歴2年

デザイナーという職業から、ゲームにも人一倍こだわりがある！という順子さん。

「まず、見た目でかわいいことが第一条件。主人公のキャラクターがかわいいと、それだけどっぷり感情移入できるから」

そんな彼女が選んだBEST1は「ス～パ～ぷよぷよ」。ぽよよ～んとしたグミキャンディのようなぷよが何ともいえずおいしそうだし、さわり心地もぷにぷにして気持ちよさそう！というのがその理由。

「朝は10時半頃起きて、それから朝食兼昼食をとって、その後ずーっと夜の8時くらいまで仕事してます。で、夕飯を食べるのが9時くらいかな。テレビを見てお風呂に入って、ファミコンのスイッチを入れるのが夜中の1時。それから深夜3時まで、ゲームにはまっている毎日です」

ソファに座り、大画面のモニターでゲームを楽しむ順子さん。「ストレス解消に最適です！」

同居人の彼がヒマな時は、二人で対戦することもあるとか。

「彼は平気でバンバン5連鎖以上組んでくるから、すっごく頭にくる。ハンデをつけて戦うんだけど、どうしても私の方がスピードが遅いから、10回に8回は負けてます（笑）」

あんまり頭にくると、彼の背中にケリを入れることもあるとか。

「ストレスはその場で解消する主義なんです（笑）。逆に、続けて勝った時はすごくいい気分。ゲームで毎日素直なコミュニケーションをしてるから、私たちってうまくいってるのかもしれませんね（笑）」

ぷよぷよは、カップル円満のための、愛の小道具にもなっていたのでした。

「テンポの速いアクションやパズル系がお気に入りで～す」

お気に入りのレスポールを弾く順子さん。

BEST 3 美女と野獣（ハドソン）

「これもディズニー物のアクション。グラフィックが美しいし、アクションもそれほど難しくないから、女の子におすすめです」

BEST 2 アラジン（カプコン）

「さすがディズニー物は画面がきれい。アクションは苦手だったんだけど、これは買って1週間で、ラストボスを倒しました」

BEST 1 ス～パ～ぷよぷよ（バンプレスト）

「キャラクターがユニークだし、ゲーム自体もハマリ度ナンバー1。画面の真ん中で踊ってる、うさぎのカーバンクルもかわいい！」

東京都出身。おもちゃのパッケージデザインを手がけるデザイナー。2年前、気分転換のためにファミコンを買ったのが始まりで、ハマる。パズルとアクションが得意。

©COMPILE1993©BANPRESTO1993MADE IN JAPANアラジン©The Walt Disney Company Produced by CAPCOM CO.,LTD.1993 ©The Walt Disney Company Produced by HUDSON SOFT

田中美伊奈さん●24才・ゲーム歴5年

「今はRPGが私の恋人です」

「これはハワイで買ったうさぎのミミちゃん。長いお耳と短いあんよがかわいいでしょ？」ぬいぐるみ集めも趣味のひとつ。

大好きなぬいぐるみたちに囲まれた部屋で。「熱中すると、思わず時間を忘るんですよ。つい主人公に感情移入しちゃって、のめり込んじゃうの」

「ゲームは単価が安くないから、選ぶ時は雑誌などを参考にして、じっくりチョイスします。そのせいか、今まで買ったのは全部アタリ！」

「じっくり謎を解きながら、時間をかけてヤリ込めるRPGが好き！」

と、美伊奈さん。そもそものゲーム歴は、3才年下の弟が、ファイナルファンタジーにハマっているのを間近で見た5年前から。

「最初は、なんだこれは?って感じ。ゲームって若い男の子が遊ぶものだと思っていたんですけど、はたで見てると、ストーリー性もきちんとあるし、何だかおもしろそうだな、って思って。弟のエンディングをそばで見てたら自分もやりたくなって、その後すぐ、コントローラーを弟から奪い取ったんです（笑）」

それからは、FF三昧の日が続いた美伊奈さん。

「昼間仕事してる時でも〝早く続きをやらなくちゃ〟なんて、ゲームのことばかり考えちゃうんですよね（笑）。FFにしてもドラクエにしても〝次の段階に進む楽しみ〟っていうのがあるでしょう。ひとつのイベントをクリアすると、充実感がありますよね。謎を解いてつじつまがあった時なんか、やったーっ！って友達に電話をかけまくっちゃう（笑）」

美伊奈さんが起きるのは、朝7時。それから朝食を食べて会社に行き、夕方6時まで仕事。帰宅して7時半に夕食をとり、お風呂に入った後はゲームタイム。10時から深夜の一時半くらいまでゲームをして、それからベッドに入って眠るのだそうです。お休みの日は仲のいい友達と街へ出てショッピングをしたり、おいしいケーキを食べに行ったり。

「友達もゲーム好きなコが多いので、わからないところがあると〝ね、あそこどうやってクリアするの?〟なんて、チーズケーキをほおばりながら情報交換をしたりします。それって、はたから見ると変かな?」

恋人はまだいない、という美伊奈さん。

「今は、ゲームが恋人。一人暮らしだと寂しくない?ってよくきかれるけど、熱中できるものがあるから、ぜ〜んぜん寂しくない！」

FF、ドラクエなど、RPG大作は一通りクリアした美伊奈さんが次に挑戦しようと思っているのは、推理物のアドベンチャー。

「〝弟切草〟とか〝かまいたちの夜〟とか、こわそうだけどぜひやってみたい。でもアドベンチャーはまだ未経験だから、何かおすすめのものがあったら教えてくださいね！」

ご飯を作る時間がない時は、コンビニのお弁当ですませちゃうことも。

神奈川県出身。商社に勤める花の独身OL。食べることが大好きなので、情報誌に出てくるおいしいレストランはほとんどチェックする。ケーキ・バイキングに目がない。

BEST 1

ファイナルファンタジーVI（スクウェア）

「大好きなFFシリーズの中でも、一番のお気に入りがコレ。ストーリーが壮大だし、グラフィックもめちゃくちゃかっこいいです」

BEST 2

ドラゴンクエストV（エニックス）

「〝めいれいさせろ〟は画期的なシステムでした。戦闘も楽だし、エンディングも感動しました。早く新作が出ないかな〜」

BEST 3

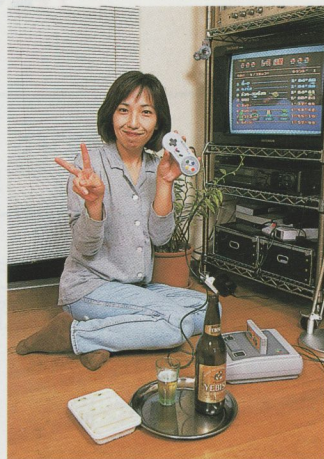
MOTHER2（任天堂）

「何といっても〝どせいさん〟がスキ！キャラはかわいいし、ストーリーも入り込みやすい。音楽もノスタルジックで大好きです」

©1994スクウェア MADE IN JAPAN ・©1992エニックス・アーマー・プロジェクト バードスタジオ・チュンソフト ©1994Nintendo Co.,Ltd.

水野玉江さん●27才・ゲーム歴4年

パズル系が得意！

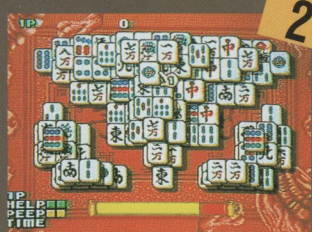
「結婚してひと息ついたらPRGにも挑戦」

以前勤めていたパン屋さんで知り合ったパン職人の男性と、来年の春にゴールイン予定の玉江さん。挙式の準備で忙しい毎日を送っていますが、時間があくとコントローラーをにぎりしめ、大好きなゲームに没頭するとか。「いま一番こっているのは、マリオカート。まるで自分がカートに乗っているようなスピード感があって、時には車酔いしちゃうほど(笑)。キャラはかわいいのに、迫力抜群なところが、さすが任天堂、って感じですね」

結婚して専業主婦になっても、もちろんゲームは続ける、と玉江さん。

「彼も私も、ゲームが大好き。二人ともパズル系が得意なので、仲よく対戦したいと思います。将来子供ができた時のために、セガサターンやプレイステーションもそろえておこうかな?」

いい奥さんめざして、料理を特訓中。カレーが好評。

大阪府出身。現在は家事手伝い。来年の春に結婚して、大坂に新居をかまえる予定。趣味は、テレビのワイドショーをチェックすること。お酒が強く、ビール5本は軽い。

BEST 1
スーパーマリオカート(任天堂)
「ハンドルテクニックのきれるキノピオが私のお気に入り。じゃまなノコノコに甲羅を投げつけると、気分がスカッとしますよ」

BEST 2
上海Ⅲ(サンソフト)
「ノーマルモードもいいけれど、対戦モードがおもしろい！彼とやると、いつも私が勝ちます。優越感にひたれるソフトです(笑)」

BEST 3
スーパーテトリス3(BPS)
「テトリスクラシック、マジカリス、スパークリスと3つのモードが楽しめて、超お得。個人的には、スパークリスが難しくてスキ」

スーパーマリオカート©1992Nintendo Co.,Ltd 上海©1994SUNSOFT ©1988・1994ACTIVISION Inc. Shanghai (注) TM is a trademark of Activision Inc. スーパーテトリス3 ©1987Elorg. ©1989Nintendo Co.,Ltd. ©1994BPS. All rights reserved.

「となりのお嬢さん」に聞きました
ゲームにまつわる「どひゃ〜!話」を教えてください
VOL.1

●中古ソフト屋でファイナルファンタジーⅢを購入し、寝る間も惜しんでせっせとレベル60まで上げた。ついにラストバトル直前！という時、いきなり画面がぐちゃぐちゃにバグり、うんともすんともいわなくなった。しかたないので根性を入れてもう一度3日間かけてレベル60まで育て直し、再びラストバトルに挑戦しようとしたら、同じところでバグッてしまった。涙を流しながら購入店に行き、事の次第を話して取り替えてもらった。その時回りにいた客と、店員の哀れむような顔が忘れられない。(その時以降、そのソフトにはまったく手をつける気にならない)
(二階堂玲子／26才・主婦)

●私の彼は、時々ドラクエ歩きをする。
(デビルサマナー／33才・翻訳業)

●ひどい鼻風邪をひいている時にソフト店に行き「マザーください」といおうとしたが、「マラください」になってしまった。
(斉藤悦子／18才・学生)

●「これ絶対おもしろいから」と5才年下の恋人にすすめられて毎月2~3本ゲームを買うが、いつもクソゲーなのはなぜ? (何だか最近つき合うのがイヤになってきた)
(ミカりん／21才・看護婦)

●彼とはゲーセンで知り合い、意気投合してつき合って3か月で同棲したが、彼の浮気が原因で1年後に別れた。彼が部屋に残していったRPGを取り出して何気なくスタートボタンを押してみたら、名前入力画面のところに彼の名前と私の名前が仲よく並んでいた。「こんな時期もあったんだなあ」と、思わず涙がこぼれてしまった。
(アリーズ美樹本／26才・OL)

●去年、ドラクエを買うために新宿西口の量販店前で並んでいたら、年季の入ったレゲエのおっさんに「それおもしろいの?それおもしろいの?」としつこく聞かれ、あまりにもしつこくまとわりついてくるので、立ったままイビキをかいて、寝たふりをした。
(松本芳子／18才・家事手伝い)

●となりの部屋に住んでいるお兄さんが決まって夜になると「ふんっ!」「ハアッ!」と叫ぶので、すっごい激しいんだなあ、と思っていた。ある日好奇心から部屋の中をのぞいてみたら、バーチャファイターを気合い入れてやっていた。まぎらわしいぞ!
(織田みよ子／19才・学生)

●見合いの席で「趣味はロープレです」といったら、その縁談がパアになった。
(オバケのQ子／30才・キーパンチャー)

このページに出たい「お嬢さん」

ゲームが好きで、このページに登場してみたいという女性を募集します。また「ゲームにまつわるどひゃ〜!話」のおたよりも募集中です。葉書に氏名・年齢・住所・電話番号を明記のうえ、下記まで。待ってま〜す!

募集の宛先／〒160 東京都新宿区新宿1-3-5 新進ビル302 RPG Fan編集部「となりのお嬢さん係」まで。

■今月の新作・話題作■

終末ムード漂う異色RPG 真・女神転生 デビルサマナー

●セガサターン　●アトラス
●価格未定　●12月発売予定

STAFF
ディレクター▷岡田　耕治
グラフィック監修▷金子　一魔
サウンド▷増子　司

ついに次世代機にその舞台を移すこととなった『真・女神転生』。頽廃的でアナーキーな雰囲気が漂う「女神転生」シリーズ最新作は、フルポリゴン・フル画面の３Ｄダンジョンがさらにリアルな意欲作だ。

その男・「デビルサマナー」

ファミコン版『女神転生』『女神転生Ⅱ』、そしてスーパーファミコン版『真・女神転生』『真・女神転生Ⅱ』『真・女神転生ｉｆ』と、常に独自の雰囲気を漂わせながら展開してきた「女神転生」シリーズ。待望の最新作はセガサターンで登場する。

199X年、とある町。主人公である「あなた」が住むこの町は、何処にでもあるいたって普通の町である。この町に恐ろしい魔の手が迫っていることなど、誰も予想だにしていなかった。しかし「あなた」は気づいてしまった。影に潜む悪魔の存在、そしてそれに立ち向かう者の存在に……

その男・デビルサマナーは一体何者か？　何処から来たのか？　なぜ戦うのか？　一切が不明である。そして「あなた」は、デビルサマナーと何らかの形で出会うことになる。

日常性とそこに潜む悪魔たち……と言う始まりは今回も引き継がれている。今回はさらにキーマンとして「デビルサマナー」と呼ばれる謎の男が登場する。彼の職業は私立探偵。年齢は20代後半である。事務所は人通りの多い繁華街にあるが、人の出入りはほとんどない。そう、彼には裏の顔があるのだ。

警察では扱ってはもらえないような怪事件（おそらくは「悪魔」が関係した事件）を人知れず請け負い、解決するのが彼の本業である。彼に仕事を依頼しようと思ったら、まず怪しげな占い師を訪ねなければならない。彼はわれわれとは全く違う世界の住人なのである。

彼がなぜ「デビルサマナー」と呼ばれるのか？　まだ謎に包まれている。

今回の『真・女神転生』の舞台は、全体マップと2Dフィールド、そして3Dダンジョンから構成されている。全体マップは繁華街・住宅地・公園など6つの地区に分かれており、「あなた」は自分の住む地区と市に名前を付けることができる。これで、もろに自分の住んでいる所をゲームの舞台に設定することもできるようになった。

3Dダンジョンはもちろんフルポリゴンで表示され、これがフル画面で動く。また、ダンジョン自体も緻密にモデリングされており、『真・女神転生』のリアルな世界観を演出している。3Dダンジョンにこだわり続けてきた『真・女神転生』だけに、こうした姿勢はファンには嬉しい限りだ。今作ではさらに臨場感あふれるプレイ感が味わえるに違いない。

デビルサマナーへの依頼は、あやしげな占い師から伝えられる。デビルサマナーはかなりの腕ききらしいが、直接姿を見せないあたり、やはり住む世界が違うようだ。

部屋などのグラフィックも、見ての通り現実のようにリアルになっている。こうしたグラフィックを見ていると、他のシリーズに比べ、『真・女神転生』は実に次世代機むきの作品であるという感じがする。

舞台となる町の全体マップ。６つの地区に分かれている。

©西谷　史／シップス／ATLUS

テンポある戦闘シーンは最新作でも健在だ。ビジュアル化が急速に進む中で、RPGにおける戦闘シーンは長大になりつつある。『真・女神転生』の戦闘ビジュアルも確実に進化してはいるが、非常にスピーディーで、プレイヤーのリズムを中断することはない。最近のRPGには珍しくAUTO戦闘も健在であり、初心者からハイエンドユーザーまで広く使えそうだ。

悪魔たちの饗宴・会話

『真・女神転生』のゲームシステムの最大のポイントとして、敵悪魔との「会話」、そして会話によって仲間にした悪魔（仲魔と呼ぶ）を他の悪魔と合体させてより強力な悪魔を産み出すことができる「合体システム」がある。本来、敵として倒され、プレイヤーの経験値となるためだけに存在していた敵モンスターが、プレイヤーの仲魔となって一緒に戦う。ここが『真・女神転生』のシリーズを通じての最大の醍醐味だろう。もちろん最新作でもその「メガテンらしさ」はゲームの核として残っている。現段階ではどのような変更が加えられるか定かではないが、何らかのパワーアップがはかられていることは間違いないだろう。

『真・女神転生』の魅力の一つとして、その独特の世界観が挙げられるが、そのリアルな雰囲気は実際の神話・伝承に基づいた悪魔たちによるところが大きい。魔王サタンからアステカの太陽神ケツアルクアトルまで、世界中の暗黒精神の集合体と言った感である。いわゆる「有名悪魔」は他のゲームにもしばしば登場するが、『真・女神転生』のそれは他のゲームとは比べものにならないほどの存在感に満ちている。それは、現代に限りなく近い舞台設定もあるだろうが、やはり「会話」と言う稀有なシステムの存在が大きいだろう。敵であるはずの悪魔が自分に語りかけてくるリアリティーは、一度体験したら病みつきになる。

この世界に生きる人間たちも、現実同様一筋縄ではいかない奴らばかりだ。他RPGだと、ショップ関係には売り子のおネエちゃんやオヤジがいて、営業スマイルを振りまいているのが相場だが、ここには闇医者やミリタリーおやじ、天○英世を思わせる骨董屋の主人など、輪をかけて怪しい奴らが跋扈している。こいつらとつきあうだけでもかなり骨が折れそうだ。

主人公である「あなた」が、デビルサマナーとどんな形で出会うのか、彼は敵なのか味方なのか？　それはじきに明らかになるはずだ。

骨董屋の主人は特にアヤしい雰囲気だ。

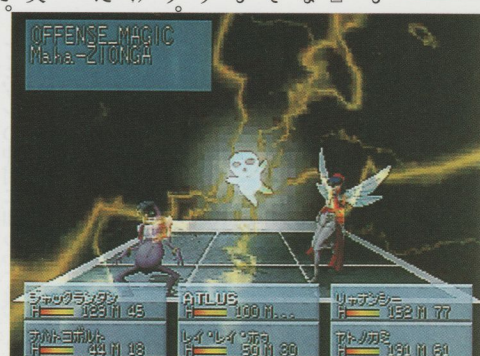
闇医者：何の用だ？

闇医者には何度も世話になるだろう。

炎の魔法・マハラギオン。

マハザンマは敵を切り裂く。

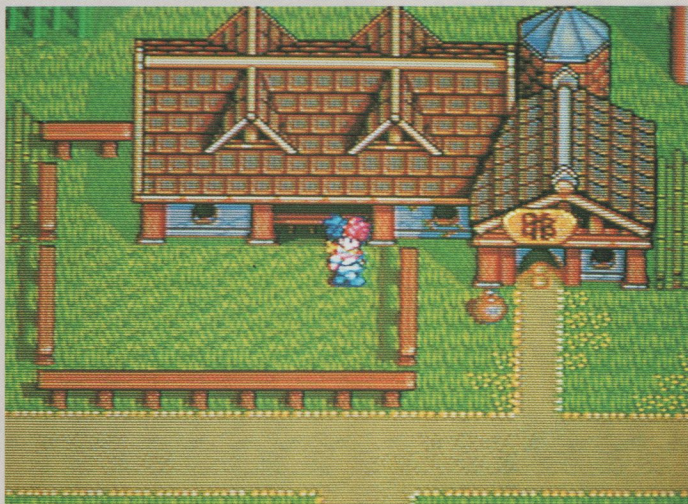
派手になった筆頭・マハジオンガ。

■今月の「新作」「話題作」■

天外魔境ZERO

●スーパーファミコン　●ハドソン
●価格未定　●12／22発売予定

STAFF

原作▷P・H・チャダ
企画・監修▷広井王子
キャラクターデザイン▷辻野寅次郎

PCエンジンで大ヒットを飛ばし、外伝・格闘などさらに増殖・展開し続けている「天外魔境」シリーズが、いよいよスーパーファミコンに初登場だ。今回の『天外魔境　ZERO』は、「PLGシステム」によって、さらに熱いぞ！

「天外ZERO」はPLGだ！

極限のスケールと独自の世界認識で、PCエンジンの大ヒット作となった「天外魔境」シリーズ。その最新作がいよいよスーパーファミコンに初登場する。

『天外魔境　ZIRIA』『天外魔境II　卍MARU』と、「火の一族」と呼ばれる一族が物語の中心となってきたが、今回の『天外魔境　ZERO』でも、火の一族の血を引く少年・ヒガン（火眼）が物語の中心となる。舞台は、火熊・孔雀・鶴・亀・犬神・竜の6神獣が守る太古のジパング。そしてジパングでは、竜の守る竜王国の王がジパングを治めるのが常であった。

物語は、その竜王国にある「地獄門」から始まる。600年前に地獄の王が封印された門が何者かによって開かれ、地獄の軍団が復活した！　火の一族の血を引く少年・ヒガンは、この地獄の軍団を打倒するため立ち上がった。

『天外魔境　ZERO』のもっとも大きな特徴は、PLG（パーソナル・ライブ・ゲーム）と呼ばれるシステムだ。今までにも時間の流れや四季の移り変わりを表現したゲームはあったが、『天外魔境　ZERO』ではさらに徹底したシステムを採用している。それが、たとえカセットの電源が切られていても、ソフト内部では時間が刻々と経過していると言うPLGシステムである。時間が経過して1月になればゲームの中にも正月が訪れるという、今までありそうでなかった、ひじょうに画期的なものである。プレイヤーがいつ電源を切り、いつ入れるのかもゲームの一部となるので、プレイヤー自身の生活のリズムもゲームに深く関係してくるかも知れない。たとえば卵をあたため、電源を切っている状態でその卵を育てることもできるのだ。

日本文化の鏡像「ジパング」

『天外魔境　ZERO』の世界は、基本的には日本であるのだが、そのイメージは微妙にズレている。「ニッポンのゼンを学んでいます」と言う外国人学生によく見られる、少々勘違いした日本文化に対する認識。あれを思い浮かべてもらえれば納得いくだろう。妙な文化が入り混じる世界、「ジパング」。親しみやすいがちょっと変な世界がそこにある。

主人公のヒガンは、「火の一族」の末裔であるがゆえに、復活した地獄の軍団と戦うことになる。「火の一族」とは、600年前地獄の軍団打倒のために高天原から降りてきた一族である。ヒガンを助け、ともに旅する仲間も火の一族である。テンジン（天神）は、600年前の地獄の軍団と戦った火の一族の戦士である。彼は多くの術を使いこなす魔法戦士だが、疑り深く、スフィンクスのような問答を出しては人の心を探る。その中性的な外見からはうかがい知れない、謎の多いキャラクターである。そして気になるキャラクターは、火の一族の妖精・ヒスイ（翡翠）である。彼女は妖精であるが、火の一族の妖精の寿命は20年。美しい彼女にもどうやら寿命が近づいているようなのだが……短命な彼女が、どうしてヒガンの仲間に加わって旅するのか、そしてどんな運命が彼女を待ち受けているのか、こだわっていきたいキャラクターだ。

主人公ヒガン（火眼）は、600年の時を経て、地獄の軍団と対決する火の一族の血を引く剣士。

「ジパング」の世界はほぼ日本だと思ってよい。

「天外魔境」シリーズのイベントは、ただ派手なだけでなく、何らかの仕掛けがあるのが魅力のひとつ。「天外魔境」の持つ「ケレン」がそこかしこに発揮されている。『天外魔境Ⅱ』は、それまで体験したことがない量のイベントが次々とプレイヤーを襲う、平均クリア時間80時間以上という途方もない大作だった。当時、とても使いきれないと言われていたメディア・CD-ROMの容量をフルに使い切ったそのアイディアとエネルギーには驚嘆せざるを得ない。作品のボリュームと言う点では、「天外魔境Ⅱ」を超える作品はまだ現われていない。「天外魔境 ZERO」では、PLGシステムにより、違った形でのイベントの楽しみ方ができるだろう。「天外魔境」は、また進化をとげたのだ。

「天外ZERO」はカラクリだらけ!

「天外魔境」と言えば、壮大だが分かりやすいイベントやアイディアが魅力的だが、今回もこの方向性は健在だ。『天外魔境2』ではとうとう城まで空を飛んでしまったが、今回もさらにぶっとんだ乗り物たちが登場する。巨大な孔雀の形をした飛行船・「孔雀明王」や、料金を払って乗る「砂ねずみ」などが現段階で明らかになっているが、そのほかにもさまざまな仕掛けがありそうである。「天外魔境」だからこそできる（許される）こうしたちょっとギャグっぽいノリも相変らずだ。

そしてたたみかけるイベントの嵐!『天外魔境Ⅱ』は、平均プレイ時間が通常のRPGの倍以上と言う超大作だったが、それでも途中でダレることはなく、次々とイベントが襲ってきた。今回の『天外魔境　ZERO』では、PLGシステムにより、違った意味での無数のイベントが楽しめる。前述の卵育て然り、単純に容量を増やすことでの解決でなく、あくまで発想で勝負する「天外魔境」の真骨頂がここにある。

戦闘においても、「マもの」と呼ばれる召喚獣が登場する。さまざまな「マもの」たちが、どんな攻撃でヒガンたちを助けてくれるのか。また、「マもの」を召喚できるのは火の一族の妖精だけ、と言う噂もあるのだが……

こうしてぐるりと眺めてみただけでもたくさんの楽しみがありそうな『天外魔境　ZERO』。次号以降にも期待大だ。

マップや地形にもいろいろな仕掛けがあると予想される。はたしてどうなるか？

美しくもはかない火の一族の妖精・ヒスイ（翡翠）は、なぜか心の琴線に触れるキャラクターだ。火の一族の妖精の寿命は短く、20年しかない。しかし妖精は死んで消滅してしまうわけではなく、転生をくりかえしていくらしい。とすれば彼女はその転生の直前というひじょうに重要な時期に冒険に加わることになる。いったいそれはなぜなのか。とても気になるところだ。

と言うわけで、編集部ではヒスイを応援するお便りを募集するぞ。今すぐにでも消えてしまいそうなヒスイをみんなで助けよう。

戦闘で呼び出すことのできる召喚獣「マもの」。特定のキャラクターしか呼び出すことができないらしい。

Ⓒ1995 HUDSON／RED

RPGを考える①――「スクウェア篇」

大作が目白押し ファン、注目のメーカー

■初めに

コンピュータゲームには、アクション、シミュレーション、ロールプレイングなどのジャンル以外にも分類の仕方がある。それは、そのゲームがユーザーを選ぶゲームかという点と、逆にユーザーがそのゲームを選ぶゲームかという2点である。

■スクウェアRPGを考える

スクウェアといえばやはり最初に思いつくのは、「FF」、「ロマサガ」といった有名タイトルであろう。しかし「FF」以前はどうだろう、ファミコンで「FF」が発売される前からゲームをやっている人ならば、「ああ、「テグザー」(ファミコン版)や「キングスナイト」のスクウェアか」と、思うであろう。

さらに以前、スクウェアがコンシュマー(家庭用ゲーム機)に進出する前の話となれば「スクウェアっていやあ「α」とか「ブラスティー」とか凄いゲーム作るメーカーだろう」と、なる。

さらに前の大昔を知る人ならば、「「ジェネシス」って面白いゲームがあってさ、スクウェアってとこが作っているんだぜ」といった感じになるだろう。

なぜ、最初にスクウェアの過去を遡ったかは、今から説明しよう。

ここであげたゲームのタイトルは、何もスクウェアのゲームだからといってあげたわけではない。当時を知るゲームファンならば、まず知っているタイトルであるからだ。今でこそ「スクウェア」=「FF」という公式になっているが、「FF」以前でも「スクウェア」=「○○」という公式は常にユーザー達の中にはあったのだ。それがあまり知られていないのは、当時のユーザー数が少なかっただけである。当時のメディアが、今日の家庭用ゲーム機ように普及していたらどうなっていたであろう? その辺をふまえて、スクウェアのゲームについて考えてみようと思う。

■スクウェアのゲームはなぜ受ける?

当然、ゲーム内のシステム、シナリオ、グラフィックなどのありとあらゆる要素が、多くのユーザーに受け入れられたからであろう。

答になってない? たしかに答になっていないかもしれない。それでは聞こう、あなたはFFⅥをプレイして面白いと思いましたか? なにをいきなりとお思いになるでしょうが、真面目に答えていただきたい。「いいえ」と答える方もいるだろうが、ゲームをプレイした事がある人なら、大半の方が「はい」と答えるだろう。

ではなぜ、大半の人が「はい」と答えるか? それはFFⅥが、いや、スクウェアのゲームが大半の人を選ぶように作られているからである。それは、今日の「FF」「ロマサガ」などのシリーズだけではなく、パソコンソフトを作っていた時代でもその時のユーザー達に合わせ、その時のユーザーを選ぶようなゲームを作っていたのである。そういったスクウェアのソフト開発の姿勢が今日のスクウェアという会社のネームバリューを育て上げたのではないかと思う。

■この子誰の子?

FFに並ぶビックタイトルとしてドラクエというタイトルがある。最初のドラゴンクエストが発売された当初、ドラクエを形容する言葉としてパソコンゲームユーザーの間で良く言われた言葉に「WIZとウルティマの合いの子」という呼び方がよく用いられた。「WIZ」というのは当時はまだパソコンでしか発売されていなかった「WIZARDRY」という最も初期にコンピュータゲームとして開発されたRPGのことである。「ウルティマ」もまたWIZと同じく、RPGとしてはかなり初期の内に開発された物だ。この2つのタイトルはそれこそ現在のドラクエとFFのような関係だったのだ。ドラクエは、その2本のゲームのそれぞれのおいしいところだけを取り出し組み合わせて作られたのだ。

しかし、おいしいところを取り出したと言っても実際に取り出しているのは、システムとして成り立つための必要最低限の要素、数字であらわせばいいとこ10%ずつくらいではないだろうか。

これはどういうことかというと、システムを極力簡略化することにより、誰でも簡単に遊んでもらえるようにするためだ。

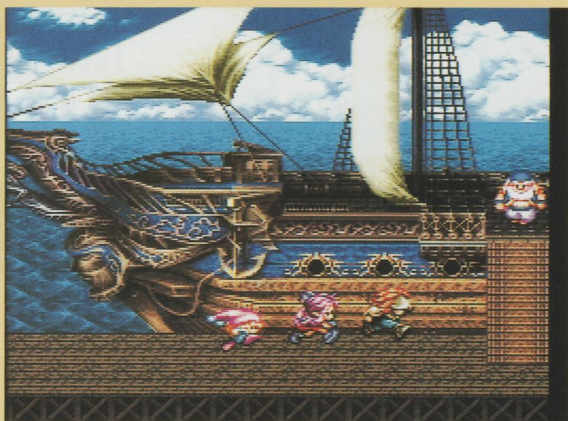
このことからもわかるように、ドラゴンクエストもまたユーザーを選び作られたゲームなのである。そしてその後は10%だった要素を20%、30%と、してゆきドラゴンクエストⅡ、ドラゴンクエストⅢが開発されていったのだ。(Ⅳからは今まで積み重ねてきた物を軸に、ドラゴンクエストという独自の道を歩きだしている。しかし、ここではドラクエに関しては以下は省略させてもらう)

そしてこの後、ドラゴンクエストのヒットも冷めやまないうちに、後を追うようにして竹の子のように、ありとあらゆるタイトルのRPGが生まれてきた。「WIZとウルティマの合いの子」の子供の中には、出来の悪い子供もいたが、中に一人誰の子どもだかわからない子がいた。その子が「ファイナルファンタジー」である。

スタイルこそは、ドラゴンクエストに似て無くもない子なのだが、自己主張(オリジナリティ)が強く、誰の子だかわからないのである。これはどういう事かと言うと、スクウェアはドラゴンクエストと同様にドラゴンクエストをふまえた上で「FF」という名のユーザーを選ぶゲームを完成させたのである。(多分)ドラゴンクエストがファミリーコンピュータ上でのロールプレイングゲームという土俵を固め、その土俵の下から固まった土を突き破り生えてきた「FF」という木は、誰の子でもなく「FF」という名の新しく進化して生まれた名前なのではないかと思う。

■スクウェア新作ビックタイトルRPG(聖剣伝説3 ロマンシング・サガ3 スーパーマリオRPG ガンハザード)

右記したこれから発売される4タイトル以外にもスクウェアには、ビックタイトルと呼ぶにふさわしいRPGが何本かある。「ファイナルファンタジー」「クロノトリガー」の知名度は若干劣るが「半熟英雄」も入れておく事にしよう。これに加え、右記の4タイトルである。これだけのどれ一つとっても見劣りしない柱を抱えているメーカーは他にはないだろう。しかも驚くべき事にどのタイトルをとって見てもゲームスタイルが違うのだ。ゲームが違うのだから当然じゃないかと思うのは大まちがいである。良く考えていただきたい7本とも基本的にRPGなのである。1つのメーカ内でこれだけRPGを色々な形で遊ばせているメーカーも他にはないだろう。さすがにこれだけの物があれば自分にあっているゲーム、つまり自分というユーザーに合わせたRPGがあるに違いないだろう。さてそれでは、既に発売された「聖剣伝説3」をはじめ、発売ラインナップに上がっている「ロマンシング・サガ3」「ガンハザード」「スーパーマリオRPG」の4本を紹介していこう。この中に君に合わせて作られたゲームはあるかな?

スクウェアのゲームには、毎回ＳＦＣとは思えないほど綺麗なグラフィックに驚かされ、目を奪われる。この美しいフィールドの上を表情豊かなキャラクターが動き回る。視線は画面に釘づけだ。

聖剣伝説 3

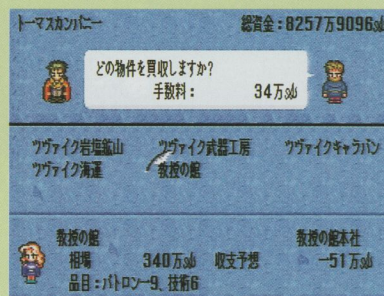
アクションＲＰＧ | ９月30日発売 | 11400円

アクションＲＰＧであるこのシリーズの売りは、なんといっても多彩なアクションであろう。しかもその多彩な動きが、複雑な操作を必要とせずアクションの初心者でも遊べる快適な操作環境を持ったゲームである。しかも、練り込まれたストーリー、美しいビジュアル、サウンドがプレイヤーをゲームの世界へ感情移入させる。

ＲＰＧ | 11月11日発売 | 11400円

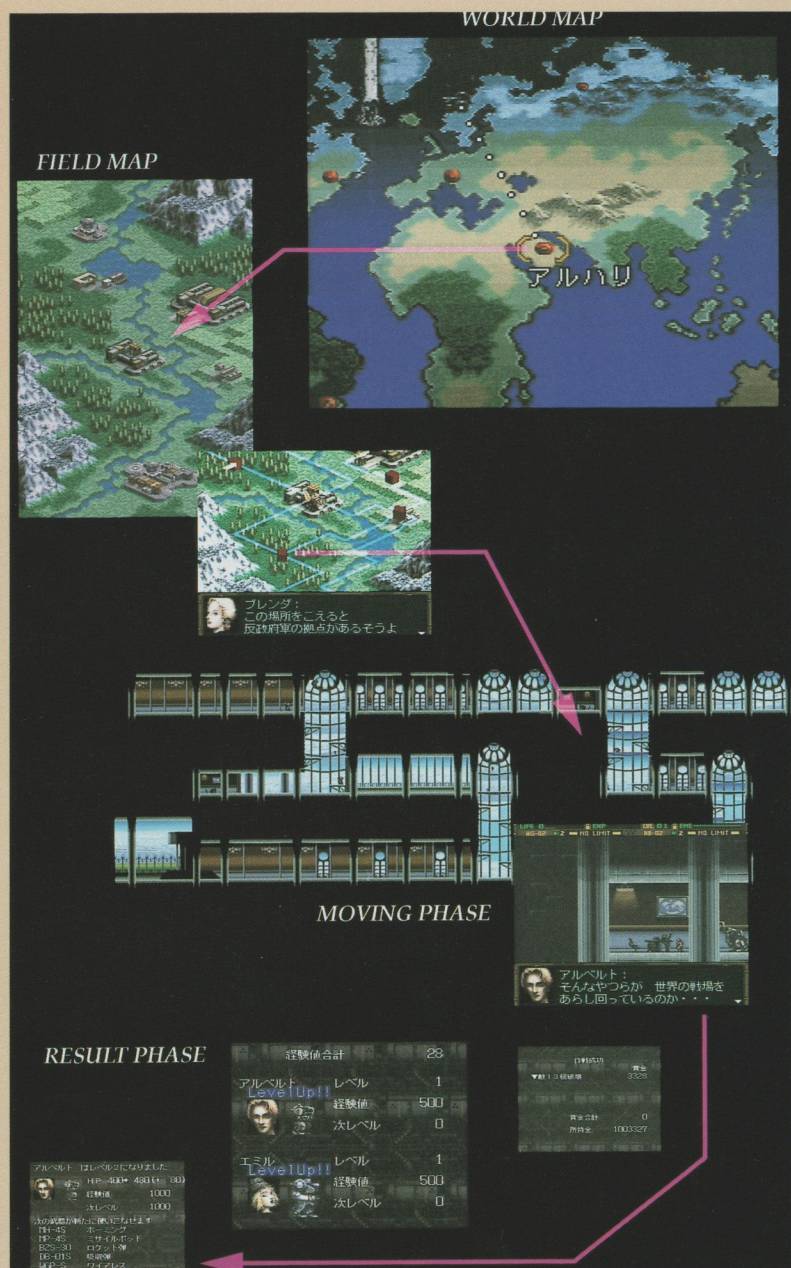
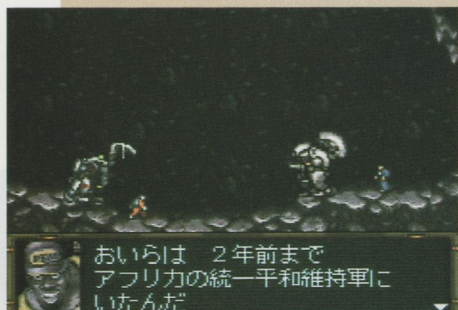
スクウェアＲＰＧの中では難易度が高めに設定されているこのシリーズ。にもかかわらずこのシリーズは特に女性に人気があるようだ。このゲームの特徴として「フリーシナリオ」システムがある。従来までの１本道ＲＰＧとは違い、決められたストーリーを追うのではなく、自由に冒険を進められ、プレイヤーの判断と経験した内容によってその後のストーリーが変わってくるという「ロマサガ」シリーズ独特のシステムだ。さらにそのシステムを生かしているのが８人もの主人公からキャラクターを選択し、進行させる点であろう。当然自分好みのキャラクターを選ぶ事ができ、ゲームの進行により、他のキャラクターと自分のキャラクターが出合い、様々なドラマが生まれる。この辺が女性に受けている由縁ではないだろうか。

シリーズ３作目のロマサガ、ファンは追加点、変更点が気になるところだ。

大きく読み易い文字。それにも関わらず見やすい画面。

物件の買収シーン。キャラクターによってはこんなイベントも。

ゲームをプレイしていると、操作しているキャラクターに目が行きがちだが背景も見て欲しい。

戦略性のある戦争シーン。ＳＬＧの要素も入り、さらにゲーム内容が濃くなりプレイヤーのセンスが問われる。

Ⓒ1995 スクウェア

これがゲームの流れだ。賞金を稼ぎパンツァーをパワーアップせよ。

様々な組織、大勢の登場人物。それぞれに役割があり、目的がある。派手なアクションシーンばかりに目が行きがちだが、ここには戦場に生きる、個性的なキャラクター達の生と死の血生臭いドラマがある。味わい深いストーリーを持つ作品なので、あくまでRPGとして楽しんでもらいたい。

アクションRPG	96年1月3日発売予定	11400円

こちらは、「ロマサガ」とはうって代わって男の子をターゲットに絞って作られたゲームであろう。前作は「フロントミッション」という名のSLGRPGだったが、そのシリーズ物にあたるこの「ガンハザード」はACTRPGである。驚くことにまったく違うシステムでの続編の登場だ。ACTRPGはどちらかといえば、RPGにACTゲームの要素を持たせたものが多かったが、「ガンハザード」はACTゲームにRPGの要素である「キャラクターの成長」と「ドラマティックなストーリー」を入れたどちらかといえばアクション色の濃いゲームだ。キャラクターもロボットなどのメカ物であり、まさに男の子向けの１本であろう。

ACT中に通信が入る。臨場感溢れる展開が見物。

任務と状況によりパンツァーから降りる事も。

十数画面にも及ぶ巨大な敵も登場。どう立ち向かうのか？

Ⓒスクウェア／OMIYA SOFT

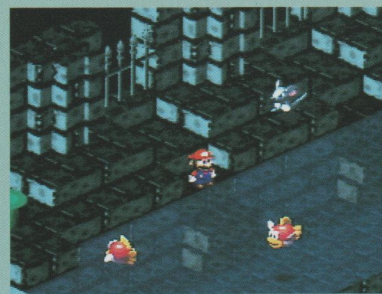
RPG	96年1月27日発売予定	9800円

「マリオ」というゲーム界では最も知名度の高いキャラクターを使用し、作られたRPGだ。「マリオ」の持つアクション性と、RPGのゲームシステムが合体し、まったく新しいタイプのRPGが生まれたといっていいだろう。従来のACTRPGは「戦闘」をアクションにする事によって、RPGにアクション性を持たせていたが、このゲームの「戦闘」はタイミング重視、ため、連打などによるアクションコマンド入力という新しい要素は入っているものの、基本的には「戦闘シーン」の中での戦闘であり、それ自体はアクションではない。それではどこがアクションなのかというと、なんと移動シーンがアクションなのだ。

視点もサイドビューからクウォータビューに変わり何もかも新しくなった「マリオ」だが、もとの雰囲気、世界感などのイメージは少しもそこなわれていない。誰からも愛される「マリオ」の新しい世界に君も足を踏み入れてみてはいかがかな。（発売元／任天堂）

えっこれがマリオ？と思うようなOP

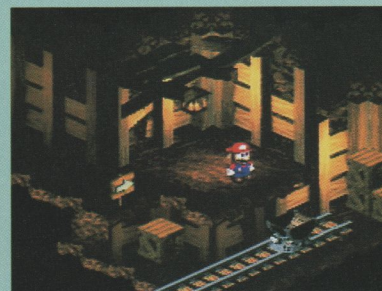
とても分かりやすいステータス画面

今回もヨッシーはマリオを背にがんばる

移動シーンより。見慣れた顔ぶれもたくさんいる

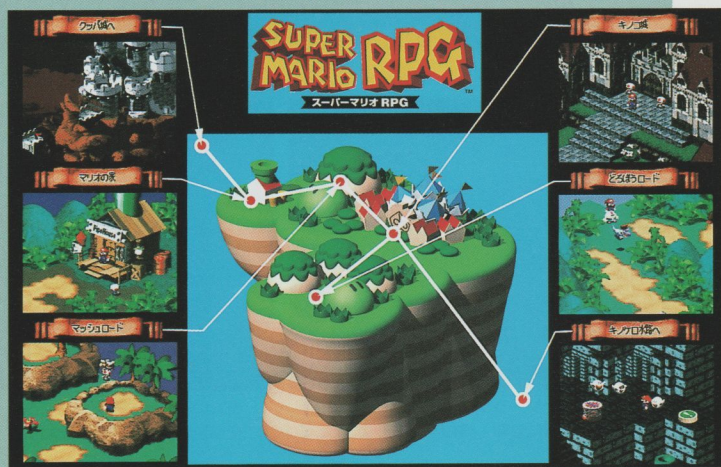
3D処理による迫力のトロッコタイムトライアル

クロノでもあったタイムトライアルイベント

このお姫様のさらわれた回数は半端じゃない。某極限流妹でも全然かなわない。

あれどこかでみたことあるキャラだ

3Dモデリングにより描かれた「マリオ」。色つやも良く質感が出ている。最初は4色平面で表現されていたこのキャラだが、とうとう3D映像になる日が来たのだ。コンピュータ映像の技術はどこまで進歩するのだろう？

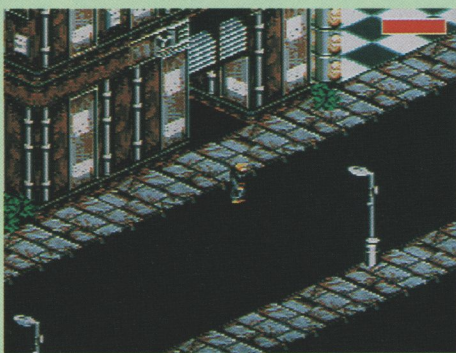
キノケロ水路を通って新マップ

© Nintendou／スクウェア

サイバーパンクの世界観に魔法と魔物の要素が融合。ここに新たなる世界が生まれる。君はこの世界を覗いてみたくはないか？

データイースト
SFC
9800円

SHADOW RUN

闇の世界を駆け抜けるランナーになれ

舞台となるのは55年後のアメリカ・シアトル。映画を思わせる美しいオープニング。

危険な香り漂うダウンタウン。ここではどんな事が起きてもおかしくない。

高級クラブでのライブ。メッセージはなんと英語＋日本語の字幕。

RPGファンよ海外に目を向けよ！と、いうことで海外からやってきたナイスなRPGを紹介するのがこのコーナー、海外RPGTimesだ。今回は本場U・S・Aよりやってきたサイバーパンク RPGシャドウランを紹介しよう。

●シャドウランの世界

テクロノジーと肉体の融合は20世紀後半から始まった。直接頭脳からの命令を伝えるインターフェースの開発はその第一歩でしかなく、さらに反射・運動能力の強化を求め、人類は肉体を部分的にではあるが次々と人口化していった。だが、肉体の機械化が発展するにつれて異変が起こったのだ。3千年前の旧世界の住人、それは人類が生み出した幻想のはずであったが、この時代に蘇ったのだ！彼らは人間という名の殻を脱ぎ去り、本来の姿へと次々に戻っていった。彼らと、それらを厚く信仰してきた民族は共謀し、中央政府を破滅させ、新国家を形成、自治管理は巨大企業に完全委託される結果となった。物語は西暦2050年アメリカ、シアトルを舞台に始まる。

●サイバーパンクだぜ

ストーリーを読んでみていただいてもわかるように、このゲームはサイバーパンクの世界観をモチーフにして作られている。知らない人のために、サイバーパンクについて少し説明しよう。アメリカの有名作家「フィリップ・K・デック」などが好んで書く世界であり、50年から100年位先の発達した文明、人種間の交流などがリアルに設定された近未来を「サイバーパンク」と呼ぶ。映画「ブレードランナー」などもサイバーパンクの世界観を持つ作品である。

●シャドウランナー

委託された巨大企業では表向きの華やかさとは裏腹に、手段を選ばない相手企業との競争が熾烈を極めていった。情報搾取、改ざん、破壊といった企業間の影の仕事を法外な金と引換に引き受ける者、それが「シャドウランナー」だ。彼らは脳に直結するデータジャックを持っており、マトリックス（企業の最高機密などを管理するデータスペース）に侵入し電子ドアロックの解除、銀行口座の操作、機密情報の傍受などの仕事をこなす。プレイヤーは「ジェイク・アーミテイジ」というシャドウランナーになりゲームを進める事になる。

●とにかく遊んでみろ

現在少し入手しずらいこのソフトだが、ものすごくイカスゲームなので、見つけ次第すぐゲットしてほしい。メガCDで遊び易いリメイク版も開発中なのでそちらの方も注目したいところだ。では、今月はこのへんでグッバイだぜ。

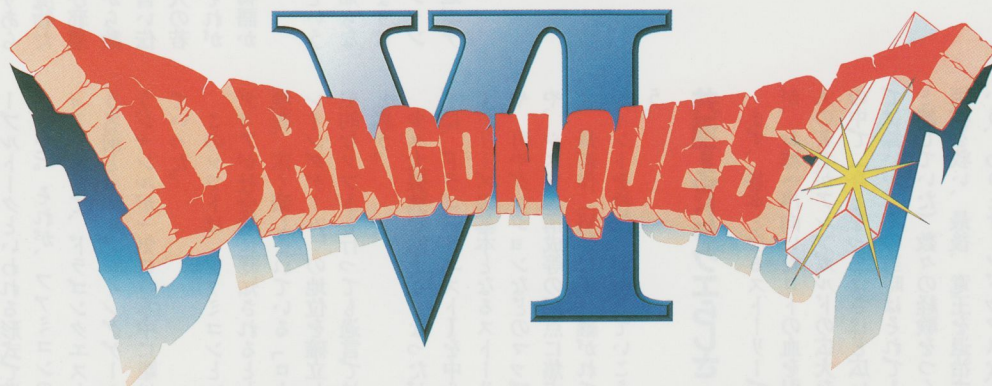
コンピュータマトリクスへの進入シーン。中央演算装置に攻撃し情報を奪取せよ。

ランナーとの交渉シーン。キャラクターの交渉能力により条件が変わる。

ジェイクには賞金がかかっていて、ヒットマンが所かまわず襲ってくる。

誰も語りたがらなかったシリーズ「検証」
VOL.1/Chapter 1

RPGの巨人が新たなる伝説に挑み始めた

「ドラクエ王国」の秘密

ドラゴンクエストVI　幻の大地

第1作目発売から10年たち、シリーズが増えるごとに様々な話題性と、社会現象まで巻き起こし、数々の伝説を作り上げてきた「ドラゴンクエスト」シリーズ。今回は、シリーズ第1作目から第3作目「ロト伝説」に焦点を当て、12月に発売される「ドラゴンクエストVI〜幻の大地〜」を検証していくとともに、今までに発表されている最新の情報を紹介していこう。

■ドラゴンクエスト

●'86/5/27　●5500円

RPGの面白さを爆発的に社会に広めた金字塔的作品である。『ウィザードリイ』『ウルティマ』など古典RPGを、日本人の文法に翻訳した功績は測りしれないほど大きい。「ドラクエタイプ」の言葉も生まれた。

■ドラゴンクエストII 悪霊の神々

●'87/1/26　●5500円

3人のパーティープレイ、複数の敵モンスターなど、RPGのより高度な楽しみ方を取り入れた続編。続行のためのパスワードを間違える人が続出し、「復活の呪文」という言葉が流行した。このころから社会現象になり始めた。

■ドラゴンクエストIII そして伝説へ……

●'88/2/10　●5900円

ドラクエのシステムが完成をみたこの3作目は、発売日をめぐって警察の指導が入るなど、別の意味でもセンセーショナルであった。転職システム、誰もが驚き涙するストーリーなど、ある意味では究極のRPGと言えるだろう。

RPGのビッグバン「ドラクエⅥ」

最新作「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」の基本画面。建物や木々などの細かい部分でより緻密な描写が行なわれているが、基本的な雰囲気はファミコンの頃と変わっていない。ドラクエのドラクエたる所以だ。

現在のRPGの礎を築いたドラクエⅠ。ちょっと寂しい画面だが、すべての伝説はここから始まった。

「古のアレフガルド。いずこよりあらわれた竜王が、光の玉を奪い、魔物たちの封印が解かれ、世界は、再び邪悪と混迷へと向かいました。それから数年後、ある時、一人の予言者の言い伝え通り、勇者ロトの血を引く一人の若者があらわれました。—そう、それがあなたなのです—」。といった物語から始まったドラゴンクエスト。

当時ロールプレイングゲームというのは、パソコンユーザー等しか知らないジャンルのゲームであり、あまり日本では一般的に知られていないジャンルだった。（欧米では、数人で遊ぶテーブルトークといわれる形式で遊ばれていた）。それが、ファミコンのメディアを通じて、ドラゴンクエストという名前とロールプレイングゲームというジャンルが一気に日本中に駆け巡っていった。

このソフトは、ファミコンというメディアが社会的に認知されるとともに、現在、広く楽しまれている「ロールプレイングゲーム」の地位を確立した歴史的なソフトと行っても過言ではないと思う。

少々大袈裟な始まりとなったが、まずは、ドラゴンクエストⅠを中心としてシリーズの基本となるストーリー性や、町やダンジョンなどのマップ構成や、システム構成等の観点に焦点を絞り、最新作（Ⅵ）に受け継がれているポイントを検証／解析していこうと思う。

共通するドラクエらしさ

まず、基本となるストーリーであるが、お城へ出向いたロトの血を引く一人の若者がアレフガルドの広大な土地の中で（今となってはさほど広いわけでは無いが、その当時はそれでも広いと感じていた）数々の経験をつんでお姫様を救い、最後、竜王を退治するという、わりとオーソドックスな、初心者でも非常にわかりやすいストーリーとなっていた。しかし、このストーリー性についても、今後のシリーズに継承されているような、「核」の部分があるように見受けられるように思われる。

このゲームは、プレーヤーには、プレーヤーが操作する主人公に関してさえ必要最小限の情報しか提供されていない。主人公の性格やストーリーの進展も、ましてや主人公の名前にしても、基本的には、プレーヤー自身にゆだねられている。それでいて普遍的で綿密に練りこまれたストーリーの展開バランスは、プレーヤーにまったく何の違和感も感じさせない。

プレーヤーは、大きな「ドラゴンクエスト」のストーリーの中で、完全に主人公と一体化し、プレーヤーの中でのもう一つの「ドラゴンクエスト」という人生を歩みだすことができるのである。

ドラクエのコマンド画面は、はじめてプレイしたユーザーにもわかるよう、とにかくシンプルにわかりやすく作られている。

このドラゴンクエストⅠは、基本的に初心者に向けて作られたゲームであるため、特に精密なイベント等は、発生することはなかった。しかしプレーヤーを中心としたストーリー展開は、今後のシリーズにも脈々と継承されているように見受けられる。

今回のドラクエⅥのテーマは「発見」となっているが、このプレーヤーを中心としたストーリーの展開をどのようなバランスで「自由」にまとめあげていくのかが、最新作の注目すべき点であり、ウリの一つであると思われる。

わかりやすい基本システム

つぎに、今後のシリーズの基本ともなっている「システム」を解析してみようと思う。これまでのシリーズの中で、若干のコマンド構成や操作性は少しずつ変わってはいるものの（スーパーファミコンになってから使えるボタンが増えたせいもあるが）、ウィンドウの構成等、操作環境については、何の変更もない。しかも非常に使いやすい。これまでゲーム機のコントローラーを握ったことの無い人でも、取り扱い説明書を見なくても（少し大袈裟）すんなりゲームの世界に入り込める。ゲームの熟練者でも、初心者でもごく自然にゲームを楽しむことができるのである。

この基本的なシステム環境は、その後のシリーズについても、変更もなく続いているため、一度ドラクエをやった人は、そのあとのシリーズも自然にプレイすることができる。この操作環境は、その他のRPGにも影響を与えているといってもいいだろう。

最後に町やお城等のマップ構成について、検証してみようと思う。

まず、町や城については、シリーズが増えていくとともに、グラフィックのクオリティは上がっていったが、基本的な雰囲気としては変わり無く、最新画面を見ても、妙な懐かしさをおぼえてしまう。やはりすべては、このドラゴンクエストⅠから始まっているのだ。

また、ダンジョンについては、1作目はダンジョンの中は真っ暗で、松明またはレミーラ（明かりの呪文）を使って探検していた。そのあとのシリーズでは使わなくなったが、ドラクエⅥでは、「レミラーマ（町や洞窟のアイテムの場所や秘密のスイッチの場所を探す）」呪文や「フローミ（町や洞窟の現在の場所を教えてくれる）」呪文を使うことでダンジョン探検がより楽しくなるだろう。

仲間と旅する「ドラクエⅡ」の世界

仲間を探す「友情の旅」

「アレフガルドの地に再び平和が戻り、勇者は王女ローラとともに、新天地を目指して旅立ち、遠き大陸に美しい国を築いたのです。それから100年の後・・・」といった出だしで、ドラゴンクエストⅡの物語は始まった。

第2作目は、第1作目の100年後の世界で、大神官ハーゴンが、破壊の神を呼び出して、世界を破滅させようとの企みを、若きローレシア国の王子を中心とした三人のロトの子孫（後はサマルトリアの王子、ムーンブルクの王女）がその野望を打ち砕く。というストーリーであり、第2作目で冒険するマップは約4倍に増大し、操作するキャラクターは3人に増えて、戦闘システムは初めてパーティープレイとなった作品である。

本作品からソフトの売り切れ店が続出し、購入してプレイするのが非常に困難になってきた。また、当時バッテリーバックアップ機能が無かったため、復活の呪文というパスワードを使用してゲームのセーブをおこなっていた。(呪文を間違えて絶望の縁に立たされた人も少なくは無いはず) 1作目も復活の呪文をつかってセーブしていたが、文字が少ないため暗記できるほどだった。現に自分は1作目のLV19の呪文をまだおぼえている)。

第2作目の特長として、これからの戦闘システムの中心であり、今後のRPGにも影響を与えている「パーティープレイでの戦闘」と、広大な大地を冒険するのに必要不可欠であり、ストーリーの自由度を増幅し、今回のⅥのテーマである「発見」についての一部の要素であり、手助けともなるであろう、船や旅の扉等の「移動手段」がある。これらのドラゴンクエストの新しく生まれた魅力は、また、Ⅵにつながっている。その部分をみていってみよう。

ドラクエⅡでは、敵が一度に複数登場するようになった。それにともなって複数攻撃呪文も登場し、より戦略的な戦闘が味わえるようになった。

ドラクエⅢでもパーティープレイは健在だ。敵の特殊攻撃も、こちらの呪文攻撃もより多彩になり、迷ってしまう程だ。

新戦略・パーティープレイ

まずは、戦闘システムについて。

第1作目は、プレーヤーが操作するキャラクターが主人公のみで、モンスターも1匹の1対1の真剣勝負であった。特に戦略も必要なく、武器や呪文で攻撃し、HP(ヒットポイント「体力」の意)が少なくなってきたら、薬草やホイミ(HPの回復呪文)で回復するといったような、単調な戦闘方法であった。

しかしⅡでは、プレーヤーが操作するキャラクターは主人公を含め3人になったことにより、モンスターも複数匹登場するようになった。そのため、戦闘は前回に比べ戦略性が増し、3人のキャラクターについてもバランスの取れた構成となる。

ローレシアの王子は、呪文が使えないが攻撃力のある戦士。サマルトリアの王子は、武器と呪文を自由に使いこなす魔法戦士、最後にムーンブルクの王女は力は弱いが呪文の使い手として は最強の魔法使い、とそろっている。

戦闘内容も、戦士がモンスターパーティの中で一番強いモンスターを武器で攻撃し、魔法使いが攻撃呪文で一気に弱いモンスターを迎撃し、魔法戦士が攻撃の補助呪文や体力の少なくなったキャラクターを回復する。こういったバランスで、戦闘を行なうといったプレーヤー自身の工夫によって、RPGのある意味で核といえる戦闘をよりいっそう楽しむことに成功した。

また攻撃呪文にしても、複数のモンスターを一掃するために呪文の数が増え、複数攻撃呪文を使う必要性も出てきた。パーティプレイについては、Ⅳから、AIが代行するようになったが、この2作目で、パーティプレイでの戦闘の戦略性や醍醐味を味わうことができたと思う。Ⅵでは、さらにキャラクターやモンスターのもつ特技を使用した戦闘で、新しい楽しみや戦略性が生れるだろう。

船で広がる新たな旅

次に、前述したように前回から約4倍に膨れあがったマップを自由に冒険するための手助けとなった「移動手段」について、考察していこうと思う。

まずは、移動手段として一番に挙がるのは「船」という乗り物が登場したことである。第1作目では、特に乗り物といったものは存在せず、アレフガルドの地を冒険するための鍵は、橋を渡ることが重要なポイントとなっていた。（橋を渡ることによってモンスターが強力になっていたり、新しい町への交通手段となったり、ボスの所へ行くにも橋が必要だった）

Ⅱでは船を使うことによって、新しい土地や町等を「探す」楽しみが増え、ストーリーの自由さにも深みが増した。最新作は、「発見」がテーマとなって

船は遠くへ旅する時には欠かせない移動手段だ。広々とした大海原を波を切って進む感覚は、他の多くのゲームでも取り入れられた。

いるためこの乗り物の重要性が深くなるだろう。（Ⅵは船に加え、空を飛ぶ乗り物として「空飛ぶベッド」が登場する。何だかすごい）

次にこれもⅡから登場する「旅の扉」について解析する。

旅の扉というのは、ワープ装置のようなものであり、一瞬にして、見知らぬ土地にいくことができるが、Ⅱの場合、行き先が船でしかいけない場所の手前だったり、鍵が無いとそこから出られない所だったり（序盤は生殺し状態）であった。後半になり、船や鍵が手に入るにつれてたどり着くことができるようになるが、前半は、まだいけない土地を前に、いつかたどり着こうという冒険心やロマンを胸に秘め、ゲームを楽しんだことだと思う。

Ⅵでは、町にひっそりとたたずんでいる「井戸」が旅の扉の代わりになると思われる。今回はこの「井戸」を使うことによって見知らぬ新しい町や土地、Ⅵのサブタイトルである「幻の大地」に辿り着くことができるのかも知れない。

完成を見たドラクエとその伝説

高みに昇ったドラクエ

　そしてドラゴンクエストシリーズ「ロトシリーズ三部作」の完結編〜そして伝説へ〜の登場である。一人の勇者が全世界を闇に閉ざそうとする魔王に戦いを挑むため、様々な職業を持った仲間を引き連れ、広大な冒険へと向かう物語である。
　この物語は第1作目の前の話であり、I〜IIIまでで出てきた様々な謎がゲームをプレイするに連れ次々と明らかになってゆくのである。この第3作が発売された当時、学校を休んだ人や会社を休んだ人、はたまた息子の代わりに買いにきた人等、しかも2日前からテントをはって泊まり込む人まで出現し、当日は、大々行列ができるほどの一種のお祭りの様な状況となり、その状況をニュースで放送する程の一大社会現象となった。確かにこの頃までには、ファミコンは一般常識としては定着していたものの、この様な状況になるとは誰が想像したであろう・・・。
　さて、当時の説明はここまでにして、3作目のポイントをみていくことにしよう。
　今回は、唱えるのに失敗すると、キャラクターが全滅するだけでなくお金も、アイテムもはたまた、今まで経験したイベントもさらにレベルまで失ってしまうという、史上最強にして最悪の呪文(復活の呪文)がなくなり、ソフトに搭載されているバッテリーバックアップを使うことによって冒険が100倍位楽になった。そして、特筆すべきは、主人公(勇者以外)のキャラクターは、職業の選択から性別まで総てプレーヤーが作ることができるようになったこと。しかも、最初に選んだ職業の能力を受け継ぎつつ、転職をすることによって、自分の思い通りのキャラクターを作り、パーティ編成をつくることができるようになったことである。

何度もプレイする「転職」

　まずは、この3作目から登場することとなった、「キャラクター転職システム」について検証していこうと思う。
　今までのドラゴンクエストシリーズは、「ストーリー」の中でプレーヤー自身が「自由」な冒険を楽しんできたが、3作目はそれに加え、さらにキャラクターをプレーヤー自身の想像通りに育てることのできる「自由」を加えることに成功している。1作目および2作目はそれぞれキャラクターごとの役割が決まっているが、3作目では例えば、まず魔法使いを成長させ、その後戦士に転職させ、さらに育てることによって、魔法が使え、さらに強力な武器や防具も使いこなせることのできる「魔法戦士」というように、思い通りのキャラクターに育てることができるのである。また、「遊び人」のような、戦闘になっても、何の役にもたたないが、踊ってみたりするような楽しい演出もあったり、アイテムによって転職が可能になる「賢者」といったようなキャラクターも存在し、ストーリーを楽しむことだけではなく新たにキャラクターを育てる楽しみが増えた。
　今回の最新作は、このキャラクター転職システムが復活することとなった。VIは、第3作目の約3倍の職業が存在するらしい。3作目では、キャラクターは転職するとレベルは1に戻されていたが、最新作ではキャラクター自身のレベルと職業は切り離すそうである(例えば「駆け出し」いった様な称号(?)であらわす)。また、「賢者」のような上級職もふえ、しかもアイテムを使って転職するだけではなく、ある職業の達人になる等（称号に関係が?)いろいろな転職の仕方があるらしい。しかも勇者!!にさえも、転職できるらしいのだ。

そして勇者ロトの伝説

　それでは主人公は勇者ではないのであろうか？　謎が深まるばかりである。
　さらに転職ついて特筆すべきところは、3作目では、職業の特性といえば魔法が使えたり力が強かったりと、ステータス的な部分の変化が主であったのに対し、VIは、職業ごとに特技が使えるようになったことである。特技が使えることによって、転職やモンスターとの戦闘に対する戦略性が一層増し楽しみも倍増するわけだ。
　とにかく第3作目によってキャラクターを思い通りに育てるという新たな「自由」と、様々な職業を組み合わせて、新たな自分だけの職業を作り出す「発見」を産み出すことの可能性を見出すことができた。
　その他、3作目の特長としては、呪文が体系化されてきたことである。1作目2作目に関しては、特に呪文のモンスターに関する特性は無かったが、3作目になってから、呪文が体系化され（例えば、メラ系、ヒャド系、イオ系等）モンスターに対する特性もでてきたため、戦闘の戦略性が上昇することとなった。また新たに勇者のみが使える呪文ができ（ライデイン等）勇者の重要性が増したことであろう。
　最後にストーリー上の展開として、1作目2作目にも登場している「アレフガルド」が裏の世界として存在していることである。この表の世界と裏の世界という設定は、最新作のサブタイトルである「幻の大地」とつなげてしまう人は少なくは無いはず。最新作では、この「幻の大地」とはどのような立場にあり、ストーリーやキャラクターにどのような関係があり、また、どうすればその大地にたどり着くことができるだろうか、最新作VIに対する謎やその魅力はさらに深まるばかりである。

職業を選べるようになったドラクエIV。パーティー編成にプレイヤーの性格が反映されることもままあった。

転職のできるダーマ神殿は、ドラクエIVで復活する。選べる職業も大幅に増え、転職の楽しみはさらに増している。

それまで明確な差がなかった攻撃呪文だが、Vでは系統づけがなされた。

最新作のテーマそれは「発見」だ！

いままで、ドラゴンクエストシリーズⅠ～Ⅲ（ロトシリーズ）を中心として、ドラゴンクエストシリーズの歴史やその魅力、そしてⅥに継承されている部分や新しい可能性を検証していったが、最後にいままで紹介されているⅥの情報を紹介していこうと思う。

まず、前作（Ⅴ）についてはシナリオ重視であったのに対し、Ⅵは、「発見」がテーマとなっており自由度がよりたかまっている。ではどのような自由な冒険、はたまた「発見」が待っているのか・・・。

初登場の乗り物も存在する。手に入れるにも町での情報収集が基本だ。

ドラクエⅥの町はこんな雰囲気になっている。やはりドラクエらしさは変わらない。

まずプレーヤーとともに新たな発見の証人となり、手助けとなる主要キャラクターを紹介しよう。

「主人公」 山奥の谷間の村「ライフコッド」に住むごく普通の少年。妹と二人で平和に暮してたが、あるきっかけで、山の精霊の啓示を受け、旅立つ。

「ハッサン」 素手で熊を倒せる程の武闘家タイプの青年。親の後を継ぐのがイヤで、実家を飛び出し、レイドック城の志願兵にでていたが、放浪の旅の噂を聞き、その志願兵に応募する。

「チャモロ」 山の民ゲント族に育った少年。主人公より年下にもかかわらず性格的には、しっかり者で、年少の身ながら次の世代のゲント族を担う者として、長老からも有望視されている。

モンスターの特殊攻撃はプレイヤーにとって驚異だが、Ⅵではパーティーのキャラクターも多彩な特殊攻撃を披露する。津波を呼び寄せたり、不死のモンスターに特殊な効果があったりなど、個性的な攻撃をしてくれる。しかし炎を吐くキャラクターとは、まるで格闘ゲームに出てきそうな感じだ。

「バーバラ」 伝説の魔法都市「カルベローナ」の末裔との噂がある少女。攻撃呪文とムチでの攻撃を得意とする。性格は、おてんばで、あわてんぼう。

「ミレーユ」 夢占い師グランマーズのもとで働く神秘的であり、過去に謎の多い女性。夢占いにより、主人公との出会いを知り、その時を待っている。

「テリー」 力こそが正義だと信じて、ひたすら剣の修行の旅を続ける少年。何が彼をそうさせているのか、最終目的は・・・総ては謎に包まれている。

新呪文も登場するぞ

次に、これからの壮大な大地を冒険していく上で、またこれからの苦しいモンスターとの戦いを切り抜けていくために必要な強力な助っ人となる新たに加わった、新呪文を紹介していこう。

今回紹介する呪文は全部で5種類の呪文があり、そのうち3種類は、戦闘時に唱える呪文であり、これまでの呪文の延長上にある役に立つ呪文である。

「マジックバリア」 戦闘中に使用する呪文で、戦闘中のキャラクター全員をバリアが包みこみ、敵からの呪文のダメージを減らしたり、攻撃補助の呪文を無効化することができる。ボスとの戦闘中で特に効果を発揮するだろう。

「ザラキーマ」 ザキ系統の呪文の最上位の呪文で敵全体に対し効果がある。大変強力な呪文であるため、十分な経験をつんでいる者しか扱えない呪文。

「マホターン」 これも戦闘中で使用する呪文で、唱えたもの一人に効果があらわれる。自分の前に薄い光の壁をはり、あらゆる呪文を跳ね返すことができるが、光の壁はとても薄いため、1度呪文を跳ね返すと消滅してしまう。マホカンタを手軽にしたような呪文。

次に、町やお城、ダンジョン等で使用する、新たな発見を手助けするために今回の冒険では特に欠かすことのできない通常時に唱える呪文を紹介する。

壷をのぞいたり、人の家のタンスを勝手に開けたりしてきたが、今度は井戸に飛び込むようだ。

「レミラーマ」 町やダンジョンの中で効果を発揮する通常時に使用する呪文であり、呪文を唱えると町やダンジョンの中にある、アイテムが隠されている場所や、秘密のスイッチがある場所が光を放ち、その場所を発見できる。

「フローミ」 これも町やダンジョンの中で唱える呪文で、自分が今現在いる建物の何階かを伝えてくれる呪文である。ダンジョン内の仕掛け等に引っ掛かった時、特に効果を発揮しそうである。

そして「幻の大地」とは

また、主人公達の発見への旅立ちを妨害するモンスターの数々の中で、これまで公開されているものを紹介していこう。

「ベビーゴイル」 比較的ストーリー序盤から登場するモンスターであり翼を持ち、空から矛を自由自在に操って主人公達のパーティに襲いかかってくる。

「ガマニアン」 海や川等の水辺から襲いかかってくる大きなガマガエルのようなモンスター。大きな口一杯には、刃のごとく鋭利な歯を武器とし、主人公達の体を食い破らんと水辺のあちこちで待ち構えているはずだ。

「アイアンタートル」 名前の示すとおり、亀の姿をしたモンスターであり、その特長である背中の大きな甲羅から突き出しているトゲを武器とした、体当たり攻撃を得意とするモンスター。

「レッサーデーモン」 デーモン族の末裔であり、一見恐い顔立ちをしているが、意外にユーモラスな面も持ち合わせている。だからといって戦闘経験を積んでないうちは危険なモンスターだ。

「ボーンファイター」 4本の腕に持った様々な武器を操り、四方からスキを見せない攻撃で主人公達の行く手を阻む。ストーリーの後半あたりから、主人公達を、相当悩ませるモンスターである。

最後に、正体は未だ明らかではなく、どこからきたのか、何が目的なのか噂のみしか入ってこない、魔王「ムドー」がいるらしい。

この魔王がいかにストーリーに関わってくるのか？ 全容はまだまだ、謎に包まれている…。

まだまだ、全貌をうかがい知ることが出来ないシリーズ最新作「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地～」。新しい職業は、主人公達の目的は、魔王ムドーとは、そして幻の大地とは・・・様々な「発見」のかけらを拾い集めながら、冒険が始る日を待ち続けよう。

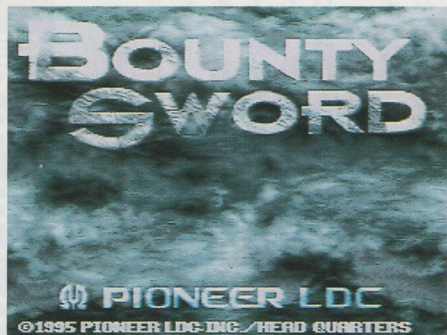
（次号に続く）

©エニックス

新感覚アクティブシミュレーションRPG登場!!

バウンティ・ソード

パイオニアLDC

●スーパーファミコン●発売中●¥11,400

みんなが、これを読む頃には、ゲームが発売されてから一か月くらい過ぎているので、買った人は、ほとんどクリアしているだろう。

しかし、まだバウンティ・ソードを、プレイしていない人も多いはず。そんな君達のために今回は基本的なことを振り返って攻略していくので、やるゲームがなくて、暇だなんていっている人は、ぜひ挑戦してくれ。パイオニアのSFC第一段だが、なかなかの秀作だ。このゲームをやらずにしてロープレファンは語れないぞ。そろそろ定価も下がってくる頃なので、このゲームは、絶対買いだ。

バウンティ・ソードとは

ゲームの流れ的には、最近よく見られるようになったシミュレーション・RPGと呼ばれているものである。しかし、このゲームの戦闘は、ターン制やヘックス制などの、SLGの要素であったものを廃止して、フィールド内で敵も味方もリアルタイムで動き、キャラクターに作戦指示を与えるだけ。という今までにない目新しいものになっている。

この新しいシステムによって、よりRPGらしさが増し「待ち伏せ」「挟み撃ち」など戦法も、今までのターン制のゲームと比べると、とても緊迫間のあるものになっている。

あまり戦略にこだわらない人は、アクティブ・リアルタイムということで勝手に動いて戦うので、簡単でつまらなそうという人もいるかも知れないが、(実はプレイ以前は自分もそう思った)それはとんでもない間違いだ。最初から細かく指示してやらないと、あっという間に全滅なんて事にもなりかねない。この辺は、実際にプレイしてみるとよくわかるだろう。

基本システム

バウンティ・ソードは、次の5つのモードに分かれている。

「キャンプモード」・・・戦闘が終わると、このモードに戻ってくるので、パーティの戦力の整えなどに使用する。

「マップモード」・・・地図を開き、どこに移動するかを決める。クリアしたマップと点滅している場所に移動可能だ。

「タウンモード」・・・買い物ができ、情報屋と話したり仲間を探すことができる。

「バトルモード」・・・敵と戦うことができる。勝利条件を満たすと移動できる場所が増える。

「クエストモード」・・・クリアした地域に入り探索する事ができる。仲間やアイテムが見つかるかも。

それでは、このゲームのウリであるバトルモードの基本システムの説明をしていこう。

これまでなかったゲームだけあって戦闘に慣れるまで時間がかかる。仲間が少ないときは平気だが、最大5人まで増えるのではじめのうちに覚えてしまおう。

各キャラクターの命令は、作戦指示で行い次のようになっている。

移動指示

戦闘をするために必要となるのはこれだ。自分の思うように移動する事ができなければゲームをするのも大変だ。

移動コマンドは3つに分かれており、それぞれ特徴がある。職業によっても行動パターンが変わってくるので、その事も頭に入れておかなければならない。

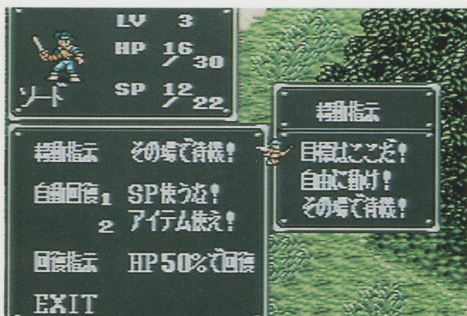
目標はここだ

ユニットが、ひたすら指定した目標まで移動する命令。目標しか見えておらず途中に、敵と遭遇し攻撃を受けても反撃はしない。場所やユニットを選ぶ事ができこれをメインに移動させる事になるが、かなりの問題点がある。

ゲームの進行は、スピーディなアクティブリアル。敵も味方も同一画面内で動き回るぞ。

＜自由に動け＞

ユニットの行動をAIにまかせる。勝手に動き回るので、たちが悪く常に行動を見張っていなければならない。コンピュータが何も考えずに目標を決めるため、自分から一番遠くの敵ユニットに向かうこともある。敵が弱い場合にはとても便利だが、普段は使わない方が良いかも知れない。この命令にも同じ問題点あり。

＜その場で待機＞

ユニットを指定した場所に待機させ

作戦指示で、ある程度の行動は決める事ができる

ておくことができ、敵が隣接してきたら攻撃をする。動かないという命令だが、状況においては使用する機会が多くなるので、動き回らずにじっと待つのもいいかも知れない。

自動回復

ダメージを受けると、コンピュータが自動的に回復をしてくれる。その時の手段として魔法を使用するか、アイテムを使用するのかを決めるコマンド。僧侶系のユニットは、自分以外のものに対しても自動回復をしてくれるので、敵を倒す事に専念できそうだ。

回復指示

どの程度のダメージで自動回復を行うか決める事ができる。もし自分の力で回復する事ができなくなった場合、防御するかそのまま攻撃するかを聞いてくる。

ダメージをくらうと自動的に回復してくれる、とっても便利だ。

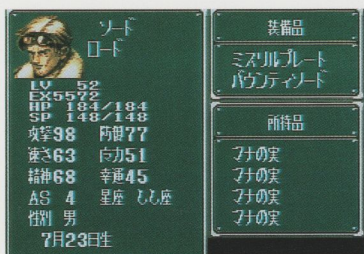
ユニットごとに、こまかく指示しておこう。

ストーリー

神歴4095。エウロペア大陸の一時の平穏は、はるか南からの侵略により、無惨に打ち砕かれた。エウロペア大陸の最南端に位置する、オルトバは、神祖連邦を名乗り、強大な古代兵器を使い、北方に侵略の手を伸ばし始めた。すでに12の国々が新祖連邦に吸収され、7つの国がこの地上から消滅。オルトバのエウロペア大陸完全制圧は、今や目前まで迫っていた・・・。残るはラインメタル王国のみ。

過去の忌まわしい事件以来、すっかり生きる目的を見失い、罵声を浴びながら、その日暮らしの賞金稼ぎ稼業を続けていたソード。しかし、ある日、連邦軍に追われている少女を救った事から、自らの意志とは関係なく、大いなる戦いの運命へと巻き込まれてしまうのだった！

登場人物

この世界には、個性的なキャラクター達がたくさん登場する。それぞれに人間のドラマを感じさせる部分が多く、キャラに対して感情移入もしやすいだろう。主人公のソードは31歳という設定で、今までのゲームのように冒険によって成長していくものではなく、最初から強く知れ渡っている。その辺なんかもとても魅力的ではないだろうか。

ソード・・このゲームの主人公。10年前には、不敗の常勝をうたわれたラインメタル第17独立騎団のリーダーだった男。「ある作戦」がきっかけで「味方殺しのソード」の汚名を浴びて除隊。今では賞金稼ぎに身をやつして、その日暮らしをしている。

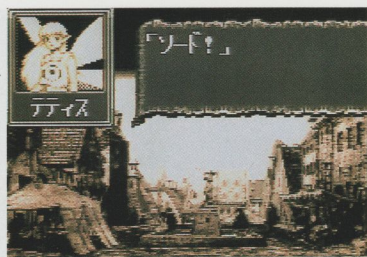
フュリス・・・水晶の入り江でソードが助ける少女。名前以外は語ろうとしない。連邦に追われており、街までの護衛を依頼される。性格はかなりわがまま。

テティス・・・ソードと常に行動を共にしている妖精。危険などを察知する不思議な力があり古代文明に関してもくわしい。ゲームでは、カーソルの役割を兼ねており作戦指示やコマンド指定なども彼女を通じて指定することになる。

ミランダ・・・反乱軍に参加する僧侶。聖職者だけあって、生き物に対して慈愛の精神が強い。戦いになれば、かなりの実力を発揮する。

リュウビ・・・ロムレス王国の剣豪。「寸断のリュウビ」と呼ばれているが、ロムレス王国を滅ぼした連邦に対して何もできない自分に嘆いている。

ツキカゲ・・・ソード暗殺の為、連邦から雇われるニンジャマスター。強い奴との命がけの勝負が何よりも好きらしい。金の為なら何でもする。

マクベス・・・ラインメタル王国の軍事大臣で17独立騎団の一員でもあった。今では昔のよしみか、ソードによく仕事をまわしてくれる。

アジャックス・・・連邦軍の最高の将軍。10年前の第17独立騎団の一人。またソードとは、互いを認め合う親友であったが、敵味方に別れる事になっている。

神祖皇帝エリュシオン・・・オルトバ最高権力者。古代兵器の力を用い侵略を開始し大陸を戦乱の渦に巻き込んだ張本人だ。世界を制圧どころかすべてを滅ぼしかねない。

戦術の心得

移動について

移動指示の基本的な説明は、システムの紹介で書いておいたが、ゲームを進めていくうえで「目標はここだ」と「自由に動け」の問題点を知っておかなければ、戦いに勝利するのは容易ではなくなってくるだろう。このことを知っているだけでかなり快適にゲームをすることができるので、二つの特徴をしっかり覚えておこう。

「目標はここだ」は、自分で目標を決め敵に攻撃するが、目標の相手を倒してしまうと「自由に動け」に変わってしまう。防御行動をとった後も、体力がない場合は「その場で待機」、体力が回復したら「自由に動け」に変わってしまう。しっかり頭に入れておかないと、そんな命令は、だした覚えねえぞ！ など血圧上昇の原因になるぞ。

「自由に動け」は、AIにまかせて戦わせるが、しょせんコンピュータ、パターンが決まっている。はじめ目標に向かって攻撃するまでは同じだが、他の敵が近づいてくると攻撃目標が移ってしまう。一匹づつ確実に減らしていかないと時間の無駄になってしまう。

共通していえることだが、目標に向かっている途中で、障害物や別のユニットにぶつかってしまうと違うルートで、その地点に向かおうとするので見当違いの方向へ歩き出すときがある。目標を決めるときは障害物を避けるように指示してやらないといけない。味方のユニットをすべて同一画面内で戦わせておけば、いつも仲間の行動を見張ることができ、このようになった時にすぐに対処することができるので、常に心掛けていよう。

全体を見渡すランドサイトマップというものがある。周りの状況を確認できることはできるが、見える範囲が狭い。全員のHPなどのパラメータが一目で分かるので、見やすいという事はあるが、技や魔法を使う度にもとの画面に戻ってしまうので使いづらい。

回復について

ゲームの前半では、SPが少ないので僧侶系の自動回復だけでは間に合わない。回復指示を30％にして、危なくなったら自分で回復するようにしよう。コンピュータにまかせっきりで死んでしまったら話にならないので、大変だがこうした方が妥当だろう。SPにゆとりができたら回復指示を70％にして自動回復に頼ればよいだろう。回復要員は、攻撃を受けないように安全なところに待機させておこう。

これが、ランドサイトマップだ。隠れている敵や宝箱も見る事が可能だ

壁などの障害物を背にして体型を整えよう。

その一 陣をつくり迎撃にでる

この戦法は、ゲーム前半戦や、遠距離攻撃の敵が多いときなど役にたつ。操作になれない状況で普通に戦っていると、よく敵に囲まれて回復が間に合わなくなってしまうので、場所を選んで攻撃しやすいように体型を組んで迎撃していく方が、お手軽だろう。手があいてるユニットがあるなら、戦っているユニットの支援を忘れるな。

後半戦に、この戦いが使えない理由は、敵のレベルも高くなってきて技や魔法などで、ガンガン攻めてくるので固まっていると全員ダメージくらってしまうからだ。全体攻撃をしてこない敵が相手でも、後半戦になると体力が多いので迎撃するだけでは、なかなか倒す事ができない。逆にこっちの体力が削られてしまうので、あまり効果的ではない。待つ事も大事だが、攻めて勝ったほうがおもしろいので慣れるまでの戦法と考えた方がよいかも知れない。

その二 隊列行動をとり集中攻撃

攻撃の基本は、集中攻撃にある。しかしゲームのシステム上、一人一人目標を決めるのは大変だし、一括コマンドを使っても敵を倒してしまったら命令が変わってしまうので、もう一度目標を決め直す必要がある。魔導士系の指示も、やり直さなければならないので大変である。ここで役にたつのが次の方法だ。味方の移動目標をソードにしておけば隊列行動をとるようになる。しかも、ソードと同じ敵に対して攻撃するようになるので、この方法を用いるだけで集中攻撃までしてくれる。目標の敵を倒してしまっても、ソード以外の命令は変わらないので、よっぽどの事がないかぎり普段の戦闘はこれだけで大丈夫だろう。

敵に接触すると集中攻撃開始。

ゾロゾロと隊列移動。

その三　技をうまく使え

このゲームでは、技・魔法によって、ある範囲の敵すべてを攻撃する事ができる。その中で、特に使用するのがハイパーソニックである。ソードが最初から使える技で威力も絶大だ。SPの40%も消費してしまうので連発はできないが、使いどころさえしっかり抑えれば楽に勝つ事ができるだろう。

この技は、一直線上の敵に対して攻撃するものなので、うまく敵を誘い込まなければならないが、敵の行動パターンを利用して一直線に並べる事ができる。敵は、ある程度近づくと寄ってくる者が多いので、仲間一人を先行させて敵ユニットの近くを歩き、たくさん集まったところでソードの前に連れていこう。ダークナイトが仲間になったらバーンソニックもあるので、やり方しだいで敵を閃滅させる事もできる。敵の体力が減ってから、レベルの低い仲間の経験値を稼ぐのもいいだろう。

他の仲間でなるべく多くの敵をひっぱれ！

これを繰り返せば、ほとんどの敵を倒せるだろう。

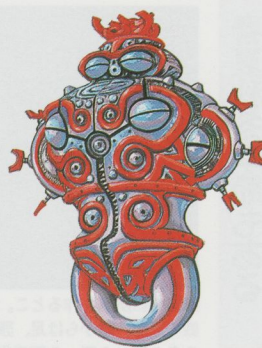
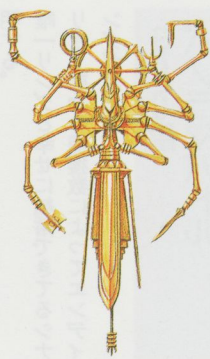
「じゃまだ!!」ハイパーソニック。

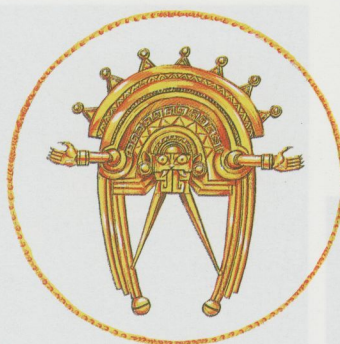
注意として、技を連続して使うときは、一回目の攻撃が当たったのを確認してから入力しないと、SPだけ消費して技は空振りにおわってしまう。

ハイパーソニックのような移動するタイプの技は、敵に囲まれて死にそうになった時にも脱出手段としても使っていける。技攻撃などは、入力してから攻撃に移るまで時間がかからないので、レベルを上げたいキャラがいるのに全然攻撃してくれない場合などに使用するとよいだろう。

他にも、合体攻撃という強力なものがあり、とてもかっこいい技が多い。射程無限技ギガスマッシャーやハイパーソニックの超強力版ツインソニックなどがある。使用するためには条件があるが、対ボス戦の時にはメインにして戦っていきたいものだ。

その四　機神を撃破しろ

機神は、神祖連邦が発掘した古代兵器の一つ。超機神と呼ばれるものも存在するらしい。後半になると機神のオンパレードになるので相手をするのが大変になってくる。機神は体力が減ると全回復をしてくるので、経験稼ぎマップで丹念にレベルを上げていないと勝利するのに苦労する事になるぞ。

機神1号・・・はじめて対決する事になる機神だ。こいつは上下左右にビーム兵器を撃ってくるので、決して射程内に味方を並ばせない事。一発食らうと半分ぐらい体力が減ってしまうので、もし当たってしまうにしても一人におさえておこう。接近型のユニットは、移動の際にビームを食らわないように斜めから近づこう。後は魔導師やスナイパーの遠距離攻撃を中心に組み立てれば倒せるだろう。

機神2号・・・8本の腕を持っている機神だ。魔法攻撃が一切効かない相手なので接近戦に持ち込むしかない。

近くにいると全員に特殊攻撃を仕掛けてくるので体力に自信のない者は、離れていた方がよいだろう。普通にここまできた人なら、この機神と戦うときにこっちのレベルが低くて苦戦すると思う。この「荒ぶる魔神」で経験値を稼いだ方が、後々楽になるぞ。

機神4号・・・暗黒の壁を守っている機神。魔法が全く効かない上に、さまざまな攻撃を仕掛けてくる。接近すると、サンダーストームをガンガン使ってくるので、こっちも技を連発して回復をする前に倒してしまおう。ここの敵は、機神しかいないのでSPの配分は気にせずに全力で戦えるはずだ。

機神3号・・・この機神は、唯一の移動ルートに向かって配置されている。ビームを撃ってくるが1号のビームよりは痛くないので、あまり考えずに取り付くようにしよう。ここでの戦いは、機神よりも周りにいるザコの遠距離攻撃がムカツク。ここはガマンして大物から倒し、後でじっくり相手してやろう。

機神5、9、11号

マップ「宿命」で戦う機神は、3体とも同じ形の物で同時に戦わなければならない。戦闘が開始すると、いきなりソードめがけてテレポートしてきて間髪いれずに合体攻撃をしかけてくるので、最初の配置はソードから少し離れた場所に置こう。やっかいな事といえば9号が回復能力、11号が仲間を混乱させるという事だろう。9号を真っ先に倒し、1体づつ集中攻撃で倒せ。

機神12号

機神12号が、最後の機神だ。ここまでくれば後は楽勝だが、こいつとの戦いは、ソード一人で戦わなくてはならない。皇帝の魔力によって仲間の動きを封じられてしまうからだ。完全防御魔法イージスを使って戦いに挑めば、全然楽に倒せるが、すぐにエリュシオンとの戦闘に入るのでマナのエキスをたくさん持たせておこう。

©1995　PIONEER LDC. INC. ／HEAD QUARTERS

Roll Playing Guicie

ロープレ徹底ガイド① ▽発売日10・13△

ギャグとホラーと愛情劇のテンコ盛り

リンダキューブ

NECホームエレクトロニクス
PC-Engin　発売日　¥7800

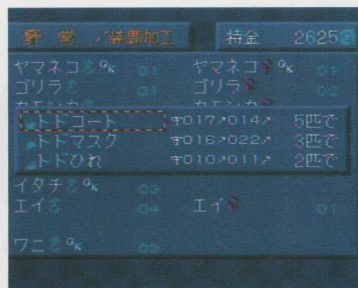
ストーリー

余命8年!!惑星ネオケニアに死に神と名付けられた巨大隕石が衝突しようとしていた。その時突然に現れた脱出用宇宙船箱船と人類へのメッセージ「この星の動物ひとつがいずつを集め他の星に逃がして欲しい……」箱船の目的地も、提供者もその意図も判らず又、乗員には動物捕獲の試練が科せられているのに、その箱船の乗員（人類種雌代表）としてこのゲームのヒロインであるリンダが、立候補する。それを知ったリンダの婚約者である主人公ケン（プレイヤー）も又乗員（雄代表）4に立候補する……そしてケンとリンダは動物捕獲の旅に出る。

3本のシナリオから選択

目的は動物を捕獲し、箱船で救命する事だが、このゲームには同じ設定を基に異なる3つのシナリオが入っている。それぞれクリア条件と各登場キャラの性格等が違う。
シナリオAでは、リンダの住む町で住民が消えてしまう事件が起きる。唯一人事件より生き残ったリンダだが彼女は記憶を失っていた。
クリア条件↓リンダの記憶回復
シナリオBでは、幸せに暮らすリンダの家を3匹の化け物が襲う、両親を失いまた左腕も失ってしまったリンダは父親の腕をその体に付けたまま行方を消してしまう。
クリア条件↓リンダの記憶回復
シナリオCでは、誰が箱船を作ったのか?何処へ行くのか?等全ての謎が解明する。
唯一リンダと幸せに結婚できてるシナリオ。動物の捕獲数によってエンディングが変わる。

360度パノラマバトル

動物と戦闘し倒す事が動物を捕獲したこととなるこのゲームでは、プレイヤーが敵（動物）を襲う今までにない戦闘システムだ。さらに動物達は前後左右に移動しながら攻撃、逃走する。四方を囲まれるとプレイヤーは逃げられなくなるので注意。

野営中に防具を作るとこ。同種の雄を10匹で武器、雌からは足、頭、胸を守る物を各2匹、3匹、5匹で作れる。

春夏秋冬季節もある

フィールド上約15分で1シーズンが経過する。季節によって地形も変わり行けた所に行けなくなったり、行けなかった所に行けるようになったりする。動物達の中にも季節で現れたり消えたりするのもいるし、発情期、保育期など気が荒くなっている季節もあるので注意。

多用できる動物達

捕らえた動物は箱船に登録する以外に食べたり、武器にしたり、防具にしたり解体して体の中のアイテムを探したりと色々利用できるし又犬にいたっては調教して猟犬としてパーティーに加えられる等々多数利用方法がある。

多彩なショップ

この世界には実にたくさんの店々がある。動物を肉に化工してくれる肉屋、動物を解体し中からアイテムを取り出してくれる解体屋、動物の売買をおこなう動物商、装備屋、銀行、猟犬の売買捕らえた犬を猟犬にしてくれる猟犬屋他多数、ホテルも一流からラブホテルまである。

夏

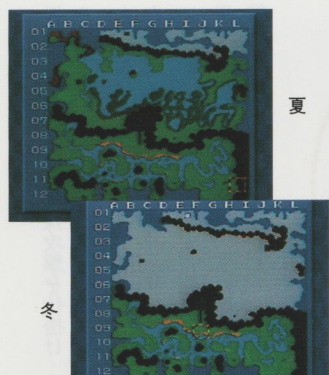
冬

この戦闘では、パティーの前方と右側に敵が3匹ずついてケンは右を向いている事を意味する。

動物の特性を覚える

捕らえた動物を箱船に登録する事で雄ならケン、雌ならリンダがパワーアップする、動物の種類によりその動物の特性（魔法の様な物）を覚え戦闘の際獣人化して戦うこともできる。

ゲームクリエーター自身が楽しむために作られた

「天外II」「エメドラ」の桝田、岩崎コンビ自身が楽しむために作ったこの「リンダキューブ」。ソフト自体18歳以上推奨なだけあってショッキングなもの、又その逆も知識と経験にうったえるアダルトな愛憎劇、残虐なビジュアル、セリフ等がいっぱい。
大人が楽しむために作られた、大人のユーザーの為の超エンターテイメントRPGです!ハイ

このBB牧場に1つがいの動物を預けるとそれを次の春までに繁殖させてくれる。失敗する事もある。

宝くじの売り場。4つの数字の組み合わせを自分で選んで買う賞金額が高い。お一人様3枚まで。

ここは動物の解体屋。動物の体の中からはゴミやアイテム、お金が出てくる事がある。

リンダキューブのシナリオマップそして攻略ヒント

B-4　コシカタ
今では廃村になっているが、ケンとネクが生まれた町である。

F-7　バトルパーク
この町の中にBB牧場や闘技場があり、町の中に在るトンネルから上部のエリアに行ける。

J-3　エターナ
グリーン製薬の在る町。町の中を歩いている人はみんなサンタクロースとゆうちょっと変わった町。

K-3　リナバレー
町の中に鉱山が在る。さびれた町。

P-10　オズポート
ネオケニア住民の移住宇宙船空港がある町。公園には幼い日のケンとリンダの秘密が刻まれている。

N-10　ハーディア
スタート地点の町。ケンの家、レンジャー隊本部が在る。又町のすぐ下には箱船が停船している。

Q-14　ミナゴ
リンダの住む町。シナリオAではこの町の住民が消えてしまう。

V-13　ホスピコ
記憶を失ったリンダはこの町にある病院に入院している。その後この町の地下にある牢屋に監禁される。

W-10　パラサイド
ラブホテルやジャンクパレスという建物が在る無法地帯。代行ハンターの集まる酒場がある。

攻略その1

惑星ネオケニアの自然を守る「レンジャー隊」の一員であるケンは、同じ隊員のリンダが箱船の乗員に立候補したのを知る。レンジャー隊員の中から選ばれる箱船乗員、男の乗員を決める選考会議においてケンは立候補し、選ばれる。会議の後、数年ぶりにリンダと再会するが自分のレベルより低い１レベルのケンを見てリンダは、３レベルになるまで顔を合わすことを拒否する。しかたなくケンはリンダを迎えに行けるレベルになるまでの間一人で動物を捕獲する事になる。

ちなみに３レベル未満でリンダの家に行くとぶん殴られる。

ポイントその1

旅にでる前にレンジャー隊本部の横、中央通りにいる子供に犬を貰おう。この犬は猟犬なので、すぐ戦闘に参加させられるし当分の間ケンより強いのでたのもしい味方になる。

この子、「ユキ」っていうの
ケン兄ちゃんに　もらって欲しいの
いいとも!!／面倒だなぁ

左は犬を貰うとこ。ケン一人ではとても動物を捕らえる事ができないので、猟犬を必ずパーティーに加えよう。戦闘に参加させられるのは人間２人に猟犬２匹だけなので、借金をして猟犬を買っても損はない。

攻略その2

さて３レベルも超えた頃ケンのポケベルが鳴る。確認を取るとそれは隊長からだった……隊長の言葉に従い、ミナゴへ急行したケンだが、そこで町中の人が消えてしまった事を知り又、唯一人生き残ったリンダも記憶を失いホスピコの病院に入院している事を知る。病院で、リンダの担当医から記憶喪失の特効薬がかつてエターナのグリーン製薬から発売されていた事を聞き、それを求めエターナへと旅立つ。そこで薬の製作者であるパンハイム博士より、薬を作るために材料として山羊の肉を手にいれ、持ってくる事を頼まれる。

やっかいなのは…　リンダは
記憶を　なくしたようなんだよ
何か強いショックを　受けたらしい…

薬の名は　確か「メモリンZ」だ
エターナの　グリーン製薬の社長に
もらって来てくれ！　頼んだよ！

©NEC HOME ELECTRONICS, Ltd.

●リンダキューブ

ポイントその2

ケンはポケットベルを所持していてゲーム中に何度か鳴る事がある。ポケベルの確認は4町をはじめいろいろな所にある電話機（フィールド上にはない）を使うのだが、ポケベルの内容はゲームの進行に必要な事だけで、確認を取らねばゲームが進まない事ばかりなので必ず確認を取る。又、ポケベルが鳴るには時間が関係し、時間をかけねばポケベルが鳴らずゲームが進まない事もある。

電話はセーブ、ベルの確認の他、占いや天気予報、宝くじの当選発表などまである。

移動しているときに急に鳴るポケベル。内容は留守電に吹き込まれているので電話でチェック。

攻略ポイントその3

山羊を捕らえ肉に加工しパンハイム博士に渡したら暫く待つ。パンハイム博士より薬ができたとの連絡が入ったら薬を取りに行き、ホスピコへ。

そこでケンはリンダと一つの死体と自分そっくりな男を見つける。その男とはケンも知らなかった生き別れた双子の弟ネクで、その死体とはネクが自分らを捨てた事に対する復讐のため殺したケンとネクの親父であった。ネクは親父を殺した罪をリンダに着せ消えてしまう。ネクの存在を知らない者達に事実など信じてもらえず、リンダは容疑をかけられ監禁される。

ケン、ネクそして妻まで捨てた父親を無惨にも殺し弄ぶ。残虐な殺人鬼ネクだが、母親想い。

攻略ポイントその4

リンダの記憶が早く快復する事を望みつつ一人旅を続けるケンはポケベルで呼ばれる。それは、母からの連絡で家に戻るとそこにリンダが。未だ記憶を失ったままのリンダをケンは記憶回復のため二人の思い出の場へ、そして旅へと連れて行く。

名の売れたハンターである、豪快なリンダの親父と旅し、ついに見つける。

攻略ヒントその5

しかし記憶は戻らない、その時ネクからの電話「本物の記憶回復薬が欲しければコシカタに来い」。ケンとリンダはコシカタに行くが、ケンはそこでネクが催眠術と薬でリンダのことを操っている事を知る。操られたリンダ自身に傷つけられ、二人の立ち去るのを狼の群れの中から見る事となるケン。その時その囲みから救ってくれたのがリンダの父親ヒュームだった。

ネクの語った記憶回復手段とは、愛の告白と終わりのないKissであった。

いざ一騎打ちと思った瞬間、謎のサンタクロースによって背後より襲われたネク。

育て親を殺したネク。ここでネクの全てが解明する。

二人を追って旅するケンとヒュームはついにエターナで二人を見つける。

そこで知るネクの生い立ちと、その目的ケンとネクの二人が戦い生き残った一人がケン4として生きていく……そしてケンとネクの一騎打ちが始まるかと思った刹那ネクは謎のサンタクロースに背後から襲われ深手を負う。ネクはリンダの記憶回復法を教え倒れる。

ついにリンダの記憶が回復しハッピーエンドと思ったら、謎のサンタクロースよりレンジャー隊本部へ電話が届く。「リンダの両親を預かっている。ケンとリンダだけで来い。」と。ケンとリンダは二人を救出するべくまたしても旅にでる………

おまけ

ちなみに二人を見捨てて箱船に行き、箱船でネオケニアを脱出すればエンディングを見る事もできる。リンダの両親を拉致した謎のサンタクロースが気にならない人はそれでいいかもと、攻略はこれぐらいで後は各自のお楽しみ。プレイすると解るが結構時間を必要とする。ここまでやってまだまだ三分の一秋の夜長にもってこいの一本だね。

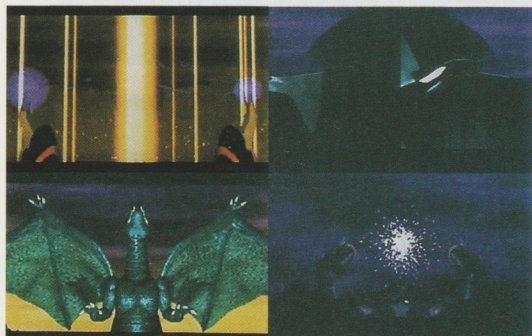
リンダの記憶が戻り安堵する中謎のサンタから電話が…

3DO待望の国産ファンタジー登場

ソード&ソーサリー

マイクロキャビン
●3DO●発売中●¥6,800

©1995 MICRO CABIN CORP.

美麗なオープニングデモ!!

▲実際に動いている所を見せられないのが実に惜しいっ！　ホントに凄いんだぜぇ〜ッ!!

剣と魔法だけが道を開く

3DOでRPGをやりたいけど、海外のものはちょっと自分には合わないしなー、などと悩んでいた3DOユーザーには朗報だ！　パソコンおよびコンシューマーで「サーク」シリーズや「幻影都市」などの秀作RPG（その他にも「ミステリーハウス」、「はーりぃふぉっくす」、「めぞん一刻」といった名作ADV多数）を手掛けた、あのマイクロキャビンが3DOとしては初の国産ファンタジーRPGを発売してくれたぞ！

これだけでも感涙モノだが（マイクロキャビンのゲームが面白くない訳がないからです）、さらに嬉しい事に3DO単独発売!!　こりゃもう3DOユーザーは全員購入するのは義務と言っても過言じゃないぞ!!　だから義務!!

ソード&ソーサリーはここがスゴイッ!!

ソード・アンド・ソーサリーはそのゲーム内容は言うまでもなく素晴らしいが、それを支えるシステムがこれまた素晴らしい出来映えだ。

ポリゴンによって形成された3Dマップに3Dオブジェクトを配置し、これにテクスチャーマッピング処理を施した「リアルステージ」。これによって完全なる立体空間を表現する事が可能になった。つまり、従来の3DRPGとは違う見下ろし型のマップを何の違和感もなく見られるのだ。

また、これを利用した「ディオラマバトル」による戦闘は地形や障害物を利用できる非常に戦略性の高いものになっている。

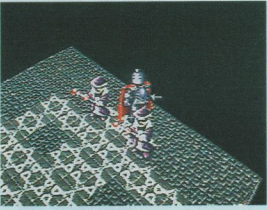
そして、ポリゴンならではの視点の切替、拡大や縮小もまさに思いのままだ。こりゃ最高!!

伝説を作る者達
（主なキャラクター紹介）

▲エルゴートは夜になると左の写真のように狼人間に変身してしまう病気の持ち主。

▲ルシオンは15歳の少女魔法使い。

▲魔法で作られた助っ人、ゴーレム。
▲甲殻人の勇士、ビオメルダー。
▲カネヨンはリザードマンの戦士。
▲ミミナガはモールベアの戦士の一族。

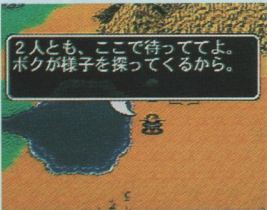
レギオンタワー

▲ブラック・ウォーリアを早く倒すためには、最初に2人のソーサラーをさっさと片づけてしまおう。

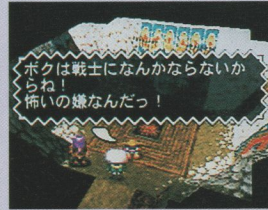
アーヤの言葉を信じかねるエルゴートが、獣人が各地を襲っているという噂の真相を問いただすと、村の子供達がブラック・ウォーリアと名乗る者によって誘拐されてしまい、仕方なく悪事の手伝いをさせられているのだと言う。その状況を救うべく、ルシオン達は子供達を取り戻しにブラック・ウォーリアの居城であるレギオンタワーへと乗り込む。

ピナコテイクの塔

▲まだ15歳という若さなのに押しの強い性格をしているルシオン。将来がちょっとばかり恐い気がする。

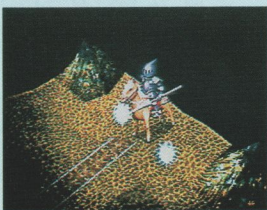
偉大なる魔法使い、コッキンドールの住む塔。コッキンドールは用事のために弟子であるルシオンに留守番を任せて出かけるのだが、その留守中に病気を直して欲しいとエルゴートがやってくる。水晶玉占いによると、彼を治療するにはミラドールという村に行かなくてはならないらしい。留守番の退屈しのぎに丁度良いと考えたルシオンは彼と共に冒険の旅に出ることにする。

ウィルダネス

▲まあ、どこの世界(たとえゲームでも)にも言動が一致しないヤツってのはいるものなんですね。

ブラック・ウォーリアを倒したルシオン達は、その背後に世界の支配を企む悪の魔法使いデス・シャドウの存在を知り、ルシオンはデス・シャドウの打倒を決意する。その本拠地フィンデサイクル城へ行くにはクラーケンベルグから船に乗らなくてはならず、まず手始めにウィルダネスへと向かうが、そこで偵察に入ったミミナガが奴隷商人に捕まってしまうことに。

ババチョップ村

▲とは言ったものの、この後ミミナガはまんまとルシオンとエルゴートにはめられてオーガー退治に。

ミラドールへ行くには、モールベア達の住むババチョップ村を経由していかなければならない。村へ行くと彼らは天敵であるオーガーと交戦状態にあった。だが、戦士の一族の長ナガマユは傷ついており、戦士の一族の士気は低下している上、ナガマユの息子のミミナガは臆病で、戦いを拒否している為にミラドールへの道は閉ざされてしまっていた。

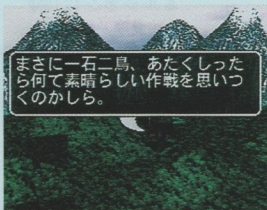
廃坑

▲コイツの槍で攻撃されると、縦に重なっているキャラクターは2人ともダメージを食らってしまう。

何とミミナガを奴隷商人から買ったのはデス・シャドウの第2の部下、シャドウ・クイーンだった。シャドウ・クイーンはミミナガを一時的な根城にしている廃坑に閉じこめ、オーガーの様子を見に出かける。シャドウ・クイーンこそがオーガーをモールベアにけしかけた犯人だったのだ。ルシオン達はシャドウ・クイーンの留守中にミミナガの奪還を試みる。

チチボラの洞窟

▲オーガー達の首領であるオーガーヘッド。コイツを倒せばブラジオンを手に入れることが出来るぞ。

嫌がるミミナガを何とか説得(ルシオンの色仕掛けにダマされたという話も)し、オーガーの出没する、ミラドールへ続く地下道であるチチボラの洞窟までの案内という約束で、同行してもらう事になった。洞窟の入り口までやってきて約束通りミミナガは帰ろうとするのだが、一人で村まで向かうことの危険性を指摘され、しぶしぶながらオーガー排除の協力をする。

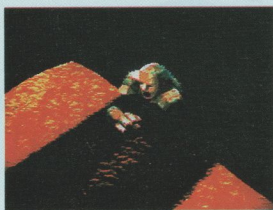
オーケンシールド

▲怒っている割にはなかなかクールな戦略でルシオン達を困らせてくれます。ありがたくないですね。

ミミナガを救出した一行が次にたどり着いたのは、リザードマンの一族が大樹リレハンメルを利用して建造した都市オーケンシルド。そこに、留守中にミミナガを奪還し、ババチョップ村でオーガーを倒したルシオン達に激怒したシャドウ・クイーンが現われ、大樹リレハンメルを食い尽くすリザードマンの天敵、カツオノエボシを発生させてしまう。

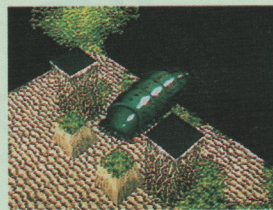
ミラドール

▲村に入ったその途端、身に覚えの無い悪事を働いたとされ、悪人扱いを受けることになってしまう。

オーガーを倒し、戦士の一族としての本領に目覚めたのか、ミミナガはルシオン達と行動を共にすることにした。一行はチチボラの洞窟を抜け、ついに目的の地ミラドールへとやって来た。そこにはエルゴートを獣人化した張本人である獣人族の長、アーヤがいた。だが彼女がエルゴートを獣人化したのは流行病にかかっていた彼の命を救うためだったのだ。

カミナルフュー鉱山

▲フルパワーでない不完全体なのにかなり激しく暴れまわります。完全体じゃなくて良かったなぁ。

殻を削るための固い石を産出するカミナルフュー鉱山を占拠されてしまった甲殻人達は次第に動きを封じられてしまう。中でも、甲殻人の勇士ビオメルダーは、そのあまりに立派な殻が災いして、自らの殻により身動きをとる事すらも出来ない状態になっていた。そこで、この窮状を救うため、ルシオン達はカミナルフュー鉱山を解放へと向かうことにした。

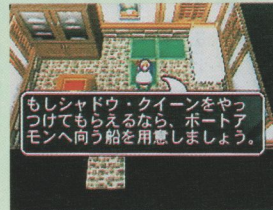
虫喰いの穴

▲これがカツオノエボシ。その大きな体に似合わず、結構身軽でジャンプ攻撃なんぞをしてきたりします。

リザードマンはカツオノエボシが分泌する「臭いにおい」を嗅ぐと本来の力が出せなくなってしまう。しかし、そのような危険をもかえりみずにカツオノエボシとの対決に向かったリザードマンがいた。その名はカネヨン。オーケンシールドの住民も彼に任せれば安心だと思っていたのだが、彼はなかなか帰ってこない。領主の依頼でルシオン達はカネヨン救出へ。

ビルカバンバ

▲研究所所長であるからにはその知識量は膨大であろう。それにしても変な言葉使いをする人だ。

自分の体が自由になるようになったお礼として、力を貸してくれることになったビオメルダーを仲間に加えたルシオン達。次にやってきたのは、遙かな古代より都市として繁栄してきたビルカバンバ。ここで、ポートアモンへ向かう途中の海上で見かけた光の壁がデス・シャドウの居城、フィンデサイクル城の周囲に張りめぐらされた魔法障壁であることを知る。

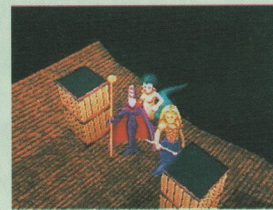
クラーケンベルグ

▲しかし、領主という者は何故、こうもはたから見ると無茶な要求を押しつけてくるのだろうか？

カツオノエボシを撃退し、自分を救出してくれたルシオン達にカネヨンは同行を申し出る。それを受け入れ、カネヨンを仲間に加えたルシオン達はいよいよデス・シャドウの住むフィンデサイクル城へ向かう為の第一歩となる船と海運の街クラーケンベルグへとやって来る。だが、ここにまたもやシャドウ・クイーンの妨害工作が待ち構えているのだった。

エルカホン遺跡

▲遺跡には、やはり他者を先に進ませないようにするための仕掛けが色々と施されていて大変です。

フィンデサイクル城へ行くには、その周囲の魔法障壁を打ち破らなくてはいけない。その為には異次元の妖精界で2つのアイテムを入手しなくてはならず、また、妖精界に行くにはエルカホン遺跡にある「扉」を通らなくてはならないと知る。ルシオン達はエルカホン遺跡に向かうが、エルカホン遺跡は古い遺跡ゆえ、モンスターが住みついているのだ。

エッツナー号

▲ここでようやく今まで長いこと邪魔をしてくれたシャドウ・クイーンともオサラバすることができる。

クラーケンベルグとポートアモンを結ぶ唯一の連絡船であるエッツナー号はシャドウ・クイーンによって占拠されてしまっていた。シャドウ・クイーンを撃退すれば、ポートアモンまで送るという自治会長の約束を受け、エッツナー号に向かうルシオン達。苦戦の末、シャドウ・クイーンを倒し、ポートアモンへの移動手段を手に入れる事に成功する。

ラスアルダス

▲やはり真の戦士たる者は、道を外れた者には決して忠誠などを誓ったりはしないのだ。さすが!!

無事ポートアモンにたどり着き、ルシオン達がやって来たのはラスアルダスの街。断崖を利用して作られたこの都市には甲殻人と呼ばれる種族が住んでいる。甲殻人達は、その固い殻と戦闘能力の高さで、デス・シャドウの世界制服にとって最も邪魔な存在であった。が、彼らは自らの殻を削らなくては、やがてその重みで動けなくなってしまうという弱点があった。

さて、ここまでストーリーをチャート方式でまとめてきてみたが、このゲームは非常に親切に、そして丁寧に作られているので（さすがマイクロキャビン！ゲームメーカーの鏡！）特につまるような所はないはずだ（もちろん、これから先の展開においてもね）。とはいえ、まだプレイしていないという人は、大体の流れをつかんでおいて損することはない（と思う）。少しでも参考にしてもらえれば、このページを担当した者として望外の喜びだ。

最後に、非3DOユーザーの人達へ。いきなり本体ごとこのゲームを買って遊んでくれなんて無理なことは言わない。持っている人がいるのなら、その人の家へお邪魔して、それがかなわないのならば、販売店でのデモプレイでも良いから、このゲームを実際に体験して欲しい。そうすれば今まで3DOに抱いてきた考えが、がらりと変化するきっかけになるだろうから。

CONTINUE TO NEXT ISSUE!!

©1995 MICRO CABIN Corp.

戦国サイバー 藤丸地獄変

RPGとシミュレーションを合体させたタイプのゲームに、主人公が忍者というスタイルがとても面白いこの藤丸。曲もいいし、オープニングの演出が素晴らしい！

ミニチュア取り込みのグラフィックが極まってる

謎に包まれた忍者達が主人公

「優れた忍者と手を組めたものが時代の覇者となる…。」

こんな言葉が信じられた時代、全国の諸大名は忍者に取り入るのに必死だった。

忍者は平然と表立って行動し、軍団長の立場は大名と同等、もしくはそれ以上であったが、それだけの戦力を持ちながらも、忍軍は自ら天下を治めようとはしなかった。

天正元年（西暦１５７３年）
武田信玄、没…。

表では加藤段蔵率いる忍軍透波に取り入っていた信玄は、裏では自分の言いなりになる最強の忍者部隊の育成を行っていた。

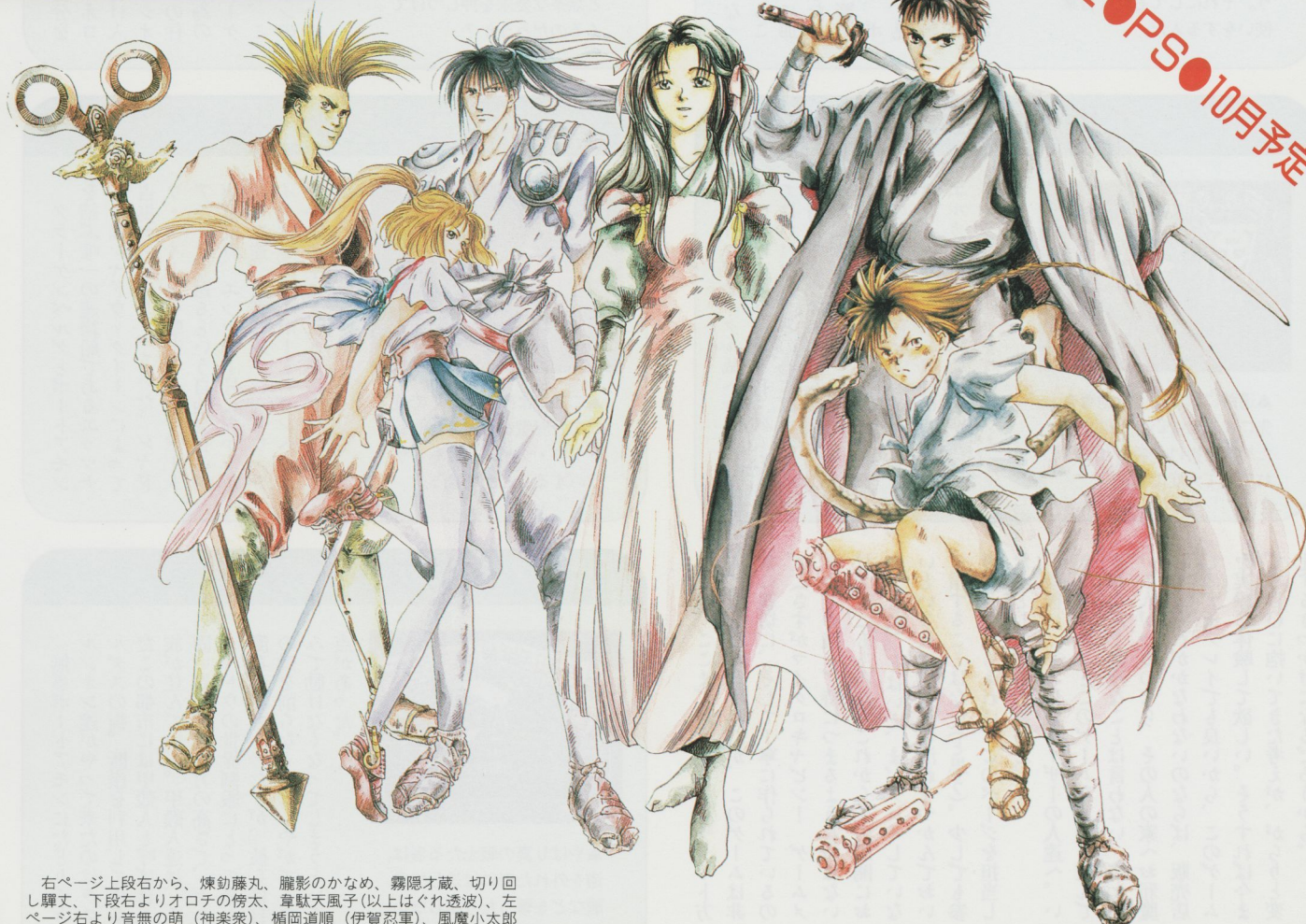
信玄の死により、極秘裏に育てられていたかれらの存在はやがて表面化する。

後に「はぐれ透波」と呼ばれる者達と信玄の裏切りを知った加藤は、武田家を離れ、歴史の表舞台より姿を消した。「はぐれ透波」に復讐を誓いながら…。

各忍軍、全国の戦国大名が「はぐれ透波」との接触を急いでいる一方、完全隔離され、時代から取り残されていた「はぐれ透波」の者達にとっては、信玄の死でさえさしたる意味を持たなかった。

自らの存在意義を問い、なみなみならぬ力を持ったかれらが、今、動き出す…。

忍たち！

●SCE●PS●10月予定

右ページ上段右から、煉釛藤丸、朧影のかなめ、霧隠才蔵、切り回し驒丈、下段右よりオロチの傍太、韋駄天風子(以上はぐれ透波)、左ページ右より音無の萌（神楽衆)、楯岡道順（伊賀忍軍)、風魔小太郎(風魔忍軍)、服部半蔵正成（甲賀忍軍)、猿飛佐助（拓植忍軍)、加藤段蔵（透波忍軍)

新しい育成シミュレーションRPG

このゲームは、育成シミュレーションと、戦国時代という時代背景における各国の武将（敵忍軍）との全国制覇の為の戦いを、戦場エリアでの戦術という形で競い合う「歴史シミュレーションRPG」を組み合わせた独自のシステムで形成されています。

プレイヤーの好みによって育成された忍者達を使って、育成した成果を戦闘で試しつつ全国を制覇していくということができるのです。また、従来の歴史シミュレーションの欠点であった中盤で勝負が見えてしまい、ゲーム終了まで緊張感が続かない点は、RPG的なシナリオを加えることによって克服され、さらにもっと自由に楽しみたいという方の為にフリーシナリオ・モードが用意されています。ここではシナリオに縛られる事なく全国各地の大名からゲームを始め、全国制覇を目指す戦いを繰り広げることができます。フリーシナリオモードとは、フリー・モードとシナリオ・モードを設け、フリー・モードははじめに手を組む大名から自由に選べ又、シナリオ・イベントを極力排したものになり、歴史シミュレーションに近いものになっています。シナリオ・モードはというとシナリオに従った大名と手を組み、シミュレーションRPGに近いものになっていますが、ゲームの進行が自由なのはそのままです。育成は隠れ里といわれる所で行います。隠れ里とは藤丸達の本拠地で、その所在地は謎とされています。ここでは各キャラの能力値アップとともに、アイテムの開発、製産、軍資金の調達による忍軍全体のレベルアップも行うことができ、重要な拠点であるといえるでしょう。そして、隠れ里の発展に応じて選択可能なコマンドが増えていく為、映像とゲーム内容の両面で隠れ里発展を実感できるものになっています。

主役の忍者軍団

藤丸地獄変には、多数の忍者が所属する軍団が幾つか出てくる。その軍団のいくつかを紹介しよう。

◇はぐれ透波
信玄が密かに育て上げた超エリート忍軍。「彼らと手を組めた者が、時代の覇者となり戦国時代に終止符を打つ。」と言わせる程個々の能力が高い。

◇透波忍軍
表向き信玄が取り入っていた忍軍。軍団長加藤段蔵の実力のみで成り立つワンマン忍軍。

◇伊賀忍軍
百地三太夫が軍団長を務める。石川五衛門、楯岡道順等の実力者が揃っていた。決まった大名とは手を組まない。

◇甲賀忍軍
服部半蔵保長と息子の正成が率いる。徳川家康と手を結んでいる。

◇風魔忍軍
風魔小太郎が軍団長を務め、それ以外は「くノ一」で構成されている。北条氏と組んでいる。

◇拓植忍軍
軍団長猿飛大助と、曾孫の佐助と猿からなる猿軍団。浅井長政と手を組んでいる。

◇神楽衆
音無の萌を軍団長とする忍軍。頭領は幼さを残す小娘だが配下は筋がね入りのゴロツキ集団。毛利輝元と手を結んでいる。

登場する

© 1995 Sony Computer Entertainment Inc.

速達

話題の新着ロープレ情報宅配便

New Soft Calling

独特の世界観と刹那的な雰囲気で大ヒットを飛ばした剣術格闘ゲームが、いよいよRPGとしてNEO・GEO-CDに登場する。今回は、このゲームの核となる『サムライスピリッツ』のキャラクター、雰囲気を伝えていきたい。

真説サムライスピリッツ武士道列伝

噂の「サムスピ」RPGが、いよいよお披露目!

DATA

- NEO・GEO-CD
- SNK
- 価格未定
- '96年春予定

これがメインとなるイメージイラストだ。またも戦いの予感が……

『サムライスピリッツ』RPG開発の情報が明らかになってから、巷ではさまざまな憶測がなされていたが、ついに正式な第一報を届けることができるようになった。

『サムライスピリッツ』RPGの大きな特徴は、やはり「格闘」要素を重視した「デュアルコマンドシステム」と呼ばれるバトルシーンにある。バトルシーンにおいては、プレイヤーは「コマンド入力」と「コマンド選択」を自分の好みに合わせて選ぶことが可能だ。『サムライスピリッツ』と言う格闘ゲームの印象が強いため、今までのRPGに慣れたプレイヤーは少々戸惑うかも知れないが、オーソドックスなコマンド選択式を選べば違和感なくプレイできるだろう。逆に前作・前々作をやり込んだプレイヤーも、その腕を発揮することができそうだ。

さらに、プレイヤーキャラは主人公の覇王丸だけではなく、『サムライスピリッツ』でおなじみの6人から選ぶことができる。そして誰とパーティーを組むのかもプレーヤーが選択することができるのだ。選んだキャラクターによってNPCの反応も変わるなど、プレーヤーの自由度の高いシステムになっている。真の「侍魂」を追求する、独特の世界を持ったRPGになりそうだ。

キャラクターを選べるうえに、パーティーキャラも選べるのだ。使い慣れたキャラクターで戦えば、敵との戦いを有利に進められるはずだ。どんなパーティー編成で冒険するか悩むところだ。

美しく壮大なグラフィック。どんな冒険が待つのか。

STAFF

ディレクター：吉川　兆二
ゲームデザイン：黒田　幸弘
キャラクターデザイン：しろー大野
プロデューサー：生田　英隆

©SNK・フジテレビ・A.I

※画面は開発中のものです。

「夢は終わらない」のメロディーにのせて流れるオープニング。目を奪われる美しさだ。

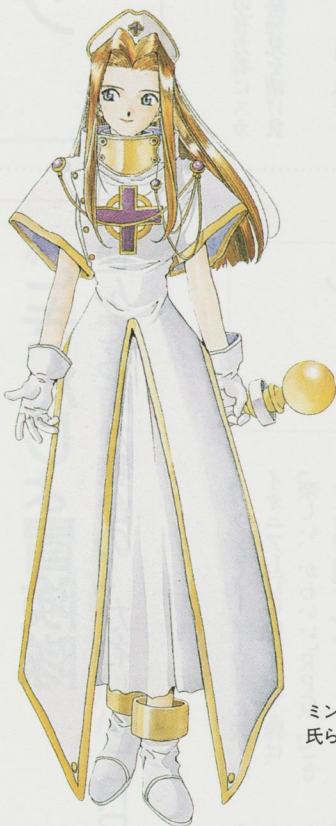
一見して地味に見えるタイトルだが、逆にナムコの静かなるやる気が伝わってくるようだ。

DATA

- ●スーパーファミコン
- ●ナムコ
- ●11800円
- ●12月発売予定

テイルズ・オブ・ファンタジア

ナムコが放つ正統派ファンタジー

ナムコが本気で放つ大作ファンタジーRPG。なんとスーパーファミコン最大の48メガの巨大容量で年末に登場だ。藤島康介氏のデザインする美しくも可愛らしいキャラクターたちが、これまた美麗なグラフィックにのって冒険を繰り広げる。

クレス、ミント、チェスターの三人が、『レアバード』に乗って大空を飛行する。テーマソング「夢は終わらない」のメロディーにのって象徴的なオープニングが展開する。

主人公クレス・アルベインは剣士見習い。法術師のミント・アドネード、アーチャーのチェスター・バークライトと共に、冒険の旅へと出発する。

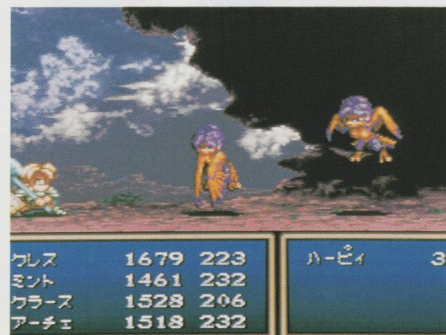
『テイルズ・オブ・ファンタジア』で注目すべきは、その大容量をフルに生かしたこだわりの数々だ。たとえば同じ系統の武器でも、武器によってそれぞれに違うグラフィック・パターンを持っている。また、各キャラクターには特技が設定されており、クレスなら必殺技、ミントなら法術と言った具合に、それぞれに特徴ある攻撃をすることができる。獣の牙のように2段に切りつけるクレスの「虎牙破斬（こがはざん）」、広範囲にわたって敵を切絶させるミントの「ピコピコハンマー」など、各キャラクターとも性格が現われる数種類の特技を持っているので、隊列や特性なども考えて、有効に、かつ気持ちよく戦っていこう。戦闘画面は横2画面にわたって展開し、より派手で戦略的な戦闘が味わえる。この戦闘シーンも『テイルズ・オブ・ファンタジア』の大きな特徴のひとつだ。

ゲームの容量というものは、むやみに大きければいいというものではもちろんない。しかし、大容量ならば表現の可能性が広がることもまた事実だ。単に営業戦略上容量を水増ししたゲームも、残念だが確かに存在する。しかし、「大容量」と言うナムコの正統的な攻め方は、そんなことなど蹴散らすに十分の説得力を持っている。RPGにおけるナムコの「本気」に期待は高まるばかりである。

ミントは法術師。藤島氏らしいキャラだ。

STAFF

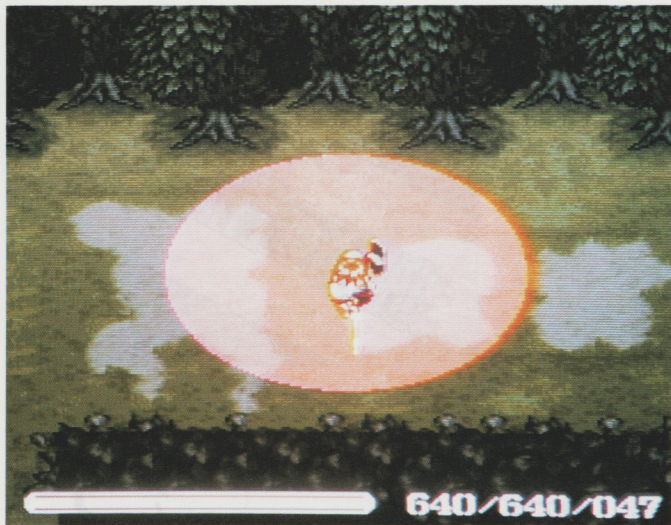
キャラクターデザイン：藤島　康介

＊「ああっ女神様」「逮捕しちゃうぞ」の大ヒットで知られる人気マンガ家。

横２画面にわたる戦闘画面は、多彩な戦闘を可能にしてくれる。

©藤島康介　©㈱ナムコ

イースV 失われた都ケフィン

はるか南の大陸でアドルの新たな冒険が始まる

DATA
●スーパーファミコン
●日本ファルコム
●価格未定
●12／22

今回のアドルはボタン連打で魔法（錬金術）が使える。この魔法と錬金術との関係も、物語においては重要になるかも……。

アドルの冒険の旅は続く……

アクションRPGと言うジャンルをはじめて開拓し、確立したとも言える「イース」シリーズ。前作に引き続き、移植ではないオリジナルのイースがスーパーファミコンに登場する。

はるか南方の大陸で「幻の都」と呼ばれる黄金都市発見をめぐる騒動に巻き込まれるアドル。その都市は全てが黄金で作られており、そこに行けばどんな望みでも叶うという。数多くの冒険家たちがその場所を求めて旅立ったが、誰一人として見つけることができなかった。アドルは町の有力者にスカウトされ、この遺跡発見を請け負うことになる。

今回の「イースV」は、気合いの要素が加わるなど、アクション性がさらに加速している。アドルは各地にあるエレメンタルを集め、そのエレメンタルから生成された練石を剣につけ、ボタン連打で気合いをためることによって魔法攻撃を振るうことができる。これによってシリーズ中もっとも熱いアクションが展開することは間違いない。

主人公アドルは、シリーズを通じて永遠の冒険者である。安息の地を求めようと思えばいくらでも安らげる場所はあったが、彼は冒険者として生きることを選び続けてきた。彼の旅の終焉は何処なのか、それはまだ分からないのだ。

ごきんじょ冒険隊

住んでる町が舞台の「かわいい」RPG

DATA
●スーパーファミコン
●パイオニアLDC
●価格未定
●'95冬予定

『バウンティーソード』に続くパイオニアLDCの参入第2弾は、「楽しい、かわいい」RPG、『ごきんじょ冒険隊』だ。

ゲームそのものは、育成シミュレーション部分とRPG部分に分かれており、幼稚園の授業によって成長した（どう成長したのかは分からないが）キャラクターで、冒険の旅にくりだすことができる。冒険といっても場所はあくまで現代の日本。魔法やモンスターとは無縁の世界だ。だが平和なはずの日本でも、園児たちにはドラマティックな旅が待ち受けている。

育成シミュレーションで好きなタイプの園児に育てることができるかわりに、戦闘で敵を蹴散らしたとしても経験値がもらえるわけではない。このあたりのシステムとプレイ感は、従来とはかなり異なったものになりそうだ。

ひとつの町を（街じゃなく町ね）まるごと舞台にしたこの「ごきんじょ」の世界は、『消えたプリンセス』を思い出させるなんとも身近な世界だ。家にはブロック塀、道にはラクガキ、空き地には土管というどこにでも見られる町の中だけに、デパートからコンビニまで日頃お世話になっている施設が並んでいる。

ゴリゴリの大作にはちょっと疲れたという君は、この町で園児たちと一緒に遊んでみてはいかがだろうか。

STAFF
原作・キャラクターデザイン：
須藤　真澄
（「まんがくらぶ」連載）

©1995　FALCOM　＊画面はすべて開発中の画面です。
©1995　PIONEER LDC, INC. ／STUDIO ORPHEE ／MINT ／須藤真澄

聖夜物語

雪の降る夜、すべてはここから始まった……

DATA

- ●ＰＣエンジン
- ●ハドソン
- ●価格未定
- ●12月発売予定

＊アーケードカード対応

雪の降りしきる夜、ひとりの女性が教会の前に赤ん坊を置きざりにする。静かに眠る赤ん坊の前を、酒を飲み、陽気に騒ぐ人々が通り過ぎていく……

そんなオープニングが印象的な『聖夜物語』は、ＰＣエンジンオリジナルの正統派ファンタジーＲＰＧだ。物語の舞台はエイナスと呼ばれる世界。教会の前に捨てられていた主人公は、心やさしい人々に囲まれ、少年へ、そして青年へと成長する。時が過ぎ、自分が捨て子であることを知った主人公は、自分の出生の秘密を知るための旅に出る。このように不幸に見える主人公だが、ひとつだけ他人よりも幸せなことがある。それは、育ての親を選べることだ！　あなたは赤ん坊にできる唯一のこと、「泣く」ことで通りかかる4人の人々にアプローチする。誰に拾われるかによって、自分の職業やシナリオなど、大きく変わってくる。

また、『聖夜物語』のゲームシステムは、オーソドックスだが洗練されたものになっている。全体マップ上の移動も、目的地を指定すれば歩いていってくれるし、戦闘もシナリオを通じて回数が決められている。ザコモンスターとの不毛な戦いをすることなく、すんなりとゲームそのものに溶け込める。ユーザー期待の一本だ。

『聖夜物語』には「育ての親」としての温かい母のイメージが強くある。それがプレイヤーに安心感や充足感を与えるのかも知れない。

捨てられた主人公にできるのは泣くことだけだ。

魔導物語A ～ドキドキばけーしょん～

今回のアルルはなんと4歳だ！

DATA

- ●ゲームギア
- ●コンパイル
- ●5500円
- ●11／24

ちょっとネジがゆるんだファンタジー世界のお話、「魔導物語」シリーズのゲームギア最新作は、パソコン版からの移植作だ。

本作はオリジナルとなったＰＣ－98版の「魔導物語Ａ・Ｒ・Ｓ」のエピソード1をベースにしているものの、ほとんど新シナリオと言っていいほどリニューアルされている。やっと夏休みに入った魔導幼稚園。ついにアルルはかねてからの希望だった、ひとりでおばあちゃんの家に遊びに行くことを許してもらった。おばあちゃんの家は大きな森の向こうにあり、樹齢数千年の木々が生い茂るその森はまさに天然の迷宮であった。そう聞くとなんだか怖そうだが、大丈夫。今度のアルルには心の友、たのもしい妖精がついているのだ。

しかし、「魔導物語」といえばやはりサンプリングボイス！　そして数値の出ないファジイパラメータ！　こうした「魔導」システムは相変らず健在だ。今回は、前述のお助けキャラ・オプション妖精がついてくる他にも、乗り物でらくらくと移動できるビーグルシステムなど、これまでにない工夫がなされている。

もはやゲームギアユーザーの必須アイテムとなった感のある「魔導」シリーズ。君は無事おばあさんに会って、おみやげを届けることができるか？

「魔導」シリーズＧＧ最新作は、パソコン版「Ａ・Ｒ・Ｓ」からの移植。手軽に遊べるのがグッドだ。

洗練された（？）３Ｄ画面は相変らずだ。

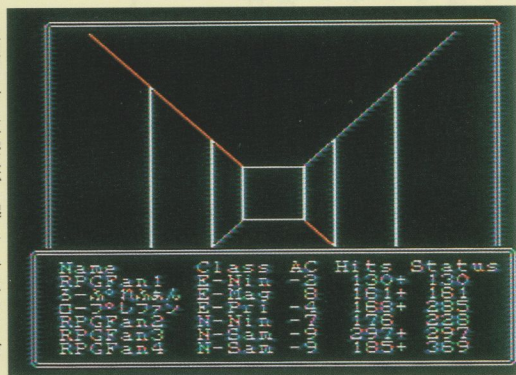
©1995 HUDSON SOFT
© COMPILE 1995　© LMS Music 1995

シリーズ　第1回

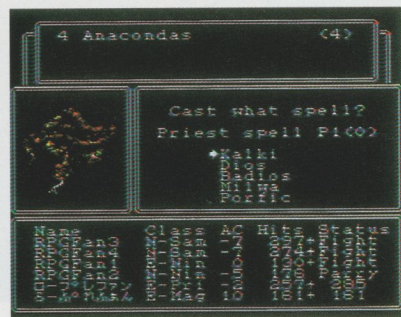
ウィザーリィを知らない・やった事がない人へ、ぜひ送る

人生をかえる――

ウィザードリー初めの一歩

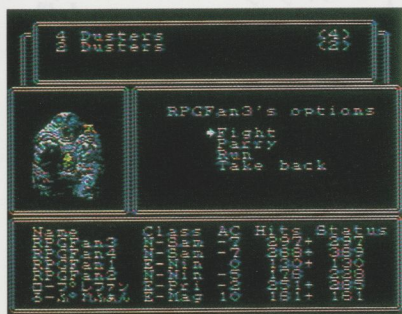
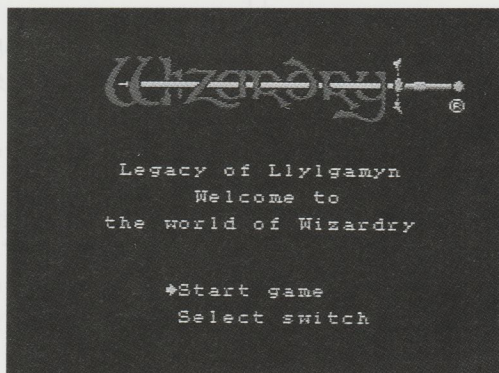
この画面に対し拒絶反応を起こす人もいるようだ

さてさて、世の中老いも若きも男も女も、ドラクエ、ＦＦなど有名大作ばっかりプレイしています。当然その２本は､いいものですが、それしかやらないとは、なんと嘆かわしいことなんでしょう。しかし、そろそろ違ったものをやってもいいとお思いになりませんか？
　そんなあなたのゲームのココロの不満を解消するのにぴったりなソフトがございますその名は……。

人生をかえる？・嘘だと思うならプレイしな

ゲームには取っつきやすいゲームとそうでないゲームがある。どちらが面白いかは、当然プレイするゲームによるが、取っつきやすさは少なからずゲームが持つ本質的な面白さに影響を与えていると思う。
　例えば、同じ位につまらないゲームが2本あったとしよう。その内の1本が取っつきやすくてもう1本が取っつきにくいゲームだとしたらどちらのゲームの評価が上になるだろうか。
　つまらないゲーム、と言うのが前提だけに、個人主観に影響されるだろうが、基本的にはせめても、取っつきやすいもののほうが、まだエクスキューズされるであろう。
　このように同じくらいのゲームならゲームの本質的な面白さ以外のところで差がでてしまうのだ。それでは逆に取っつきやすく面白いゲームと、取っつきにくいけど面白い2つのゲームがあったとしよう。取っつきやすく面白いゲームはまちがいなく名作と呼ばれヒット作になるであろう。それでは、とっつきにくいけど面白いゲームはなんと呼ばれるであろうか、隠れた名作、カルトだけど面白いゲーム、マニアにはおすすめ、などと言われるのが関の山である。名作にはなりえるが、大ヒット作にはなりにくいのである。これは、取っつきやすいゲームは一般的なユーザーに好まれ、取っつきにくいゲームはマニアックなユーザー、単純なゲームシステムに飽きたユーザーなどに好まれる傾向が、ゲーム機が普及し、色々な人がゲームを遊ぶ現在にはあるようだ。

　ここで考えていただきたい。マニアックなユーザーはなぜ取っつきにくいゲームを好んで遊ぶのか？　それは当然ながら彼らにとっては取っつきにくいゲームの方が面白いからだ。取っつきにくいゲームは、たいていシステムが難しく複雑であったり、ゲームに関係するデータが膨大であったりする。
　しかしその取っつきにくささえ克服し、難なくゲームをプレイできるようになれば、他のどんなゲームでも得られない楽しみを得る事が多いのです。しかも本当にとっつきにくいゲームばかりを遊んでいれば、多少とっつきにくい程度のゲームならば難なくこなせるようになる。逆にゲームを初めて遊ぶ人でも苦労せずにプレイできるように作られている作品には物足りなさを覚えるであろう。したがって現在自分の回りにあるだけのゲームに満足せず、自分のゲーマーレベルを上げ、そのレベルにあった取っつきにくい苦労をしてまだ見ぬ楽しみを追求していただきたいと思う。
　さて、さて、やたらに長い前説明であったが、その事をふまえた上で本題に入りたいと思う。それではウィザードリィはとっつきにくいけど面白いゲームなのかと、WIZを知らない人はこれまでの文を読んでお思いだろうがそれは少し違う。
　宣言しようWIZは少しとっつきにくいだけで超絶面白いゲームなのである。さらにある条件をクリアーしていれば、少しとっつきにくいという言葉すら取る事が出来るのだ。その条件というのは今この本を手に取って読んでいるWIZは遊んでいないという人にはすこしきつい条件になるのだが、それはいっさい今までRPGを遊んだ事がない人ということだ。なぜならば、他の、猿がいきなりマニュアルすら読まずに始めてもぜんぜん問題がないようなRPGを遊んでいない限り、初めて遊ぶこのWIZが基準になり普通になるからである。初めて遊ぶ人間でも遊び方さえ覚えてしまえばそう思えるほどに、WIZの名前を知ってはいるが遊んではいない人が考えているほど難しくはないのだ。
　それではお待たせした、WIZの世界に案内しようではないか。
　今回は皆さんにWIZのプレイというものがどういうった感じか知ってもらうために2人のプレイヤーにWIZをプレイしてもらう事にした。
　しかし、本当に面白さを知ってもらうには、実際にやっていただくしかないということは言っておこう。

地味な画面は戦闘シーンでも同じ。

画面は操作性の良いＦＣ版

©1989 Andrew Greenberg, Inc., Robert Woodhead, Inc., and Sir-tech Software,Inc. Japanese translation by Game Studio, Inc. and ASCII Corporation. WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.

今回プレイをしてくれた2人のプレイヤー

WIZ未経験

＊それじゃあ始めましょう
R「何にも知らないですけどよろしくおねがいします」。
＊ゲームの操作方法や、ルールについては答えますけどそれ以外の事はまず自分で考えてやってみてください。
キャラクターメイキングの説明を受けながら制作している。
R「できた！」。
できたキャラクターはボーナスポイント５（最低）で作られた人間の戦士。
R「では、迷宮に入るんですね」。
＊…ぐっ……。(笑いをこらえて見ている)。
４分経過……迷宮にはいるとするとたちまち敵に遭遇した。
R「えい、えい」。
＊…ぷっ……。(そのまま死ぬと思って見ている)
R「勝ったー！」。
＊えっ！なにそれ。
R「えっ勝つとまずいんですか？」。
＊いや少しもまずくない。
しかし、次の戦闘で瞬く間に袋叩きにされてしまう。
R「あんな大勢相手に出来ませんよ」。
とりあえずパーティ６人制のルールを説明する。
R「最初から教えてくださいよ」。
＊聞いてくれれば教えたよ。
R「いじわる」
15分経過……やっと６人のキャラクターを作った。構成は戦士×２僧侶、魔法使い×３。ちなみに死んだキャラは消してしまった。
R「ではまた行きます」。
さすがに６人いればなかなか死なないが、不用意に歩き回り、迷ってしまった。しかもその時に出てきた敵が出た。
R「えー、また敵い。体力少ないし早く帰りたいんだけど」。
＊一人死んでしまいましたね。
R「えーん。てっ、なにこれ？」。
＊見てわからない。敵が持っていた宝箱。
R「どうやって開けるの？」。
一応あける手順は教える。
R「爆弾の罠を解除すればいいのね」。
＊まあそのキャラはそう言ってるけど。
しかし罠は解除できず作動したのはメイジブラスター（魔法使いを麻痺状態にする罠)。
R「２人も麻痺したわよ」。
＊まあそういう罠だから。
36分経過……一人死亡、２人麻痺という余りにかわいそうな状況に追

WIZ歴約10年

＊それでは早速、始めていただきましょう。
もくもくと、キャラを作っては消していく作業を繰り返すS。
＊いつまでその作業くりかえすつもりなんですか？
S「そーだね、キャラクターの特製値に対するボーナスポイントが15以上出ない事にはね」。
＊強いキャラで始めなきゃいけない理由でもあるのですか？
S「別に弱いキャラでもいいけど、序盤がきついでしょ、このゲーム、ポイントさえ押さえていれば一番時間がかるのは、くそ弱い序盤だからね。だから、できるだけ楽したいじゃん」。
＊そうですか。
Sもくもくと、キャラを作りは消すを繰り返す。
＊……楽しいですか？
Sええ。単純作業のように見えるかも知れませんが、これはこれで結構楽しいですよ。
＊どのへんがです？
S何というか、面接に来た人間を片っ端から落としまくっているような感じになれるのがいいね。
29分経過……。
S「よし来た！19だ」。
＊やっと一人ですか。先が思いやられますよ。これだけで終わらせないでくださいよ。
S「そんなこと言ったて、できの良い奴がきてくれなくてね」。
＊不安だなー。６人作るのにどれだけかかるか。
ボーナスポイント19（通常５～９。10以上はかなりマレ、出ないときは２時間粘っても出ない）のキャラクターはとりあえずAという名前からAAという名前にリネームされた。ネームがAなのは、キャラメイクを途中までボタンを叩いてるだけで進ませると自動的にAになる。
31分経過……。
S「よーしついてるぜ、今度も19だ」。
ついているの言葉どうり、45分経過までになんと全員ボーナスポイント16以上のパーティができあがった。(確率的に考えるとバカヅキきなんて言葉じゃ表せないほどついている。一晩かかっても、そうそう、こうはいかない)。
＊とんでもないパーティですね。
S「まあ伊達に長くはやってないよ」。
なに言ってるんです。ここからでしょう。
S「じゃ、まずキャラクター達に名前をつけてやるか」。
＊よかった。まさかこのまま、Aとか、AAとかAAAでプレイされるのかと思った。
S「そんなことしねえよ。なんといってもどれだけキャラクターに愛着が持てるかという点も、WIZの醍醐味の１つじゃないか。いくら無

い込まれたため帰り道を教えてあげる。
R「えーなに、この治療代の高さ」。
＊ぜんぜん足りないねえ。
R「そういえば、キャラクター作ると最初お金持ってたわよね」。
＊（ぎくっ）
そしてRYOUさんは、あ・い・う・え・お、という５人のキャラを作り身ぐるみ剥して、消しました。
＊ひどい事するなー。
R「いいでしょ。だって何にも教えてくれないんだもん」。
RYOUさんは、とりあえず死んでしまい、一番復活に金のかかるキャラを抹消して、宝箱をあけるために盗賊を作る事にしました。
R「わーすごい、ボーナスポイント14とかいってるよ。今まで平気で５とかでキャラクター作ってたのに」
＊でもそのキャラ、盗賊になれないよ。
R「なんで、あっ！本当だ」。
＊性格の良い盗賊なんている分けないでしょ。
R「あーんもったいない」。
＊とか言いつつ、しっか身ぐるみ剥いでる。
R「うるさいわねー、悔しいからよ」。
今度は迷わないようにしっかりマッピング（地図書き）の仕方を説明した。
72分経過……。
＊かなりなれてきたね。
R「そうでしょ。地図も2/3ぐらいできあがってきたし」。
どうやら自分で地図を作り完成させる喜びに目覚めたらしい。
＊ちょっと遠出し過ぎてない？
R「そうかなあ。あっ敵が出た」。
＊また出た。あーあまた一人死んじゃった。
R「いいわよ帰って生き返らすもん」。
75分経過……城に帰った彼女を待っていたのは…。
R「えー！　なんでこんなに高いの？」
＊復活の値段はレベルに応じて高くなるんだよ。
R「………」。
＊あー！　また、あ・い・う・え・お作ってる。
R「しょうがないじゃない！」。
＊やっとお金たっまたね。
R「まってろ、今生き返らすぞ」。
しかし、彼女のキャラクターは生き返るどころか灰になってしまった。
R「えー、なにそれ！」。
＊おー。明日のジョー状態だ。
生き返らせに失敗すると灰になり、さらにミスると、ロスト（二度と生き返らない）することを教える。
＊このゲームはその辺の、アマちゃんゲームと違い、死が回復可能なステータスの一つだなんて思わない方がいいよ。
R「その上なにこの値段！」。
＊灰になると、通常の２倍の金額が必要なんだ。
R「ひどーい」。
80分経過……この後、彼女が作ったキャラクターが、か行にまで及んだのは言うまでもあるまい。
R「おねがい！」。
＊えんじは元気になりました。
R「あー、よかったー」。
この後はタイムアップまで出入口周辺で地道に経験値を稼ぎました。

頓着な俺でも、ＡとかＡＡにはさすがに愛着わかねえよ」。
＊さっさと始めないと時間無くなりますよ。
S「わかってるってじゃあ買い物にでも行って、とっとっと迷宮にはいるか」。
ボルタック商店（武器屋に行く）。
＊所持金(953GP、スタート時に一人平均150GP位持っている）３GP残してすべて使いきりましたね。
S「宵越しの銭は持たねえ主義なのさ。っていうより装備さえ整えれば、このゲームあんまり金持っててもしょうがないじゃないか」。
＊前から３人にしか装備を買ってないんですけど。
S「直接戦闘に参加できるのは前衛の３人だけだから、後ろの３人は素っ裸でもかまわないの」
＊前衛が死んだりして欠けたらどうするんですか。
S「だれがプレイすると思ってるの？」。
＊ハイハイ、判りました。
49分経過……Suwaが迷宮に足を踏み入れたのはRYOUに遅れる事46分。
S「後、時間どれくらい」
＊70分ぐらいです。
S「なんだ始める前は１時間位はキャラメイク考えてたのに」。
＊そんなにやられちゃかないませんよ。キャラ早くできてよかった。
S「RYOUさんは、とっくの昔に迷宮に入ってるんだろ？いくらキャラメイクに時間を掛けたからといって初めての人間に負ける訳にはいかないからな」。
危なげない戦闘を７回ほどして街に切り上げる。
＊あれ、結構すんなり引き上げるね。
S「魔法使いの呪文の使用回数が尽きたら宿に帰るのは常識」。
54分経過……宿に泊まると全キャラがレベル２にアップ。
S「キャラが強いおかげで結構戦えたからな。それに生命力とか知恵とか高いおかげで、レベルアップの際、体力とか魔法のつかえる回数だとかが、ずいぶん増えたな。今度は、かなりねばれそうだ」。
＊その言葉のとおりぜんぜん、くらいましませんし、魔法もなかなか減りませんね。
S「そうだね。自分でも少し恐いぐらい調子いい」。
73分経過……ほぼ無傷で２回目の生還を果たした。
S「そんじゃ宿にいってお楽しみのレベルアップタイムだな」
＊いくつ上がりますかね？
S「全員平均４つのアップか」。
＊一気にレベル６平均ですか！
S「これでまず、１階では死ななくなったな」。
＊残り時間あと25分ぐらいです。
S「じゃあやることやって経験値でも稼ごう」。
78分経過……シルバーキーを入手。
81分経過……ブロンズキーを入手（どちらも１階にあるゲームを進行させる上で必要なアイテム）。
＊さすがにマップは覚えきっていますね。
S「ああ。実際に入っても歩けるんじゃないの」。
その後マーフィーズゴースト（一階で一番経験値をくれる敵、いつも所定の位置にいる）を時間ぎりぎりまで倒し続ける。
＊終了２分前です。
S「判った。急いで帰る」。
雑魚キャラを蹴散らして一路城に向かうが、たどりつく直前に出現した友好的なモンスターに対し勢いでボタンを連打してしまった。
S「あー！せかすから、一人グレちまったじゃないですか」。
＊私のせいじゃないですよ。でも性格違うとパーティにいれられませんよ。キャラ作り直しですか？
S「うるさいな。来月みてろよ」。

＜ウィザードリィ・プレイ・レザルトデータ＞

名前 職業 L.V.	すおう 戦士 3	ぐれん 戦士 3	すざく 僧侶 3	あかね 司教 2	しゅてん 魔法使い 3	えんじ 盗賊 2	特性値	おおはし 戦士 6	ひでさん 戦士 6	こつくん 侍 6	DRR 司教 6	くみ 僧侶 6	いかいか 盗賊 7
	RYO							SUWA					
-	13	14	10	5	11	6	体力 (STRENG-TH)	15	14	16	10	12	11
-	9	10	11	11	13	8	知性 (I.Q)	12	12	14	18	11	13
-	12	7	13	13	10	6	信心深さ (PIETY)	9	8	12	16	17	11
-	13	12	9	12	9	12	生命力 (VITALITY)	16	17	18	11	15	17
-	7	11	10	11	10	14	敏捷性 (AGILITY)	15	15	15	13	14	18
-	7	10	12	16	8	16	運 (LUCK)	10	11	8	12	13	17
-	4	4	5	9	9	8	防御力 (ARMOR CLASS)	2	2	2	10	10	10
-	17	14	12	11	8	13	耐久度 (HIT POINTS)	34	31	38	24	30	25

ね。

戦い済んで日が暮れて

＊それでは今回サンプルプレイヤーとしてWIZをプレイしてくれた2人にお話をおうかがいしましょう。

S「はい」

R「つかれました」

＊まずは、RYOUさん。どうです、初めてWIZをプレイした感想は？

R「思っていた通り難しかったですね。ちょっと1人だと何していいかわからない内に挫折しちゃいそうです。

＊でもしっかりプレイしてたじゃないですか。

R「でも、教わりながらですし」

＊でも私、説明書に書かれている以上の事何一つ言ってませんよ、説明書にかかれている事すら、まだ言ってない事が山ほどあるんですから。

R「それ本当ですか」

S「ほんともほんと。このリプレイ見る限り、何も教えず変なことさせて、喜んでるとしかいいようがないもん」

R「ひどーい」

＊まあまあ機嫌直してくださいよ。最後の方なんか結構、楽しんでたじゃないですか。

S「そうそうキャラが灰になった時のシーンなんて居合わせてないけど想像できるよ」

R「そうなんですよ。キャラクターがもろい分だけ感情移入しちゃうんですよ。」

S「そうそう、キャラクターへの感情移入がまずこのゲームの面白いところの一つなんだよ」

＊顔のグラフィックもなければ、性別の設定もない、喋りもしない。数値というただのデーターなのに不思議だよ

S「でもそこまで何もないから、かえって色々考えちゃうんじゃない」

R「そうかも知れないわね」

＊予定ではお二人に次回までに同じ時間遊んでいただいて、もう一度レポートしようと思ったんですけど。今回を見てもわかるように、ここまで差がつくとは思わなかったんですよ。

S「俺をなめてもらっちゃこまるな」

R「私のとろさも」

＊ということですから予定を変更しまして、RYOUさんに先にプレイしてもらい、その半分の時間SUWAさんに遊んでもらうというのは。

S「かまわないけど、それでも相手にならないと笑えるね。」

R「くやしいけどWIZのことをまだ何も知らない私は、言い返せない」

＊それでは「何も知らない」RYOUさんのプレイアドバイザーを、読者の中から募りましょう。そもそも基本的な事以外は、私は何も言ってはいけない事になっているので。

S「俺は全然かまわんぜ」

R「すいません、みなさん私を助けてください」

＊では「RYOUちゃんは俺が、or私がたすけてあげる」係りまで、どしどしお葉書ください。それと同時にこのコーナーを読んでWIZを始めたが、わからんことがある場合なども「WIZなんでも110番」の係までご質問およせください。

＊次回、はウィザードリィヒストリーを中心にこのコーナーをお送りしたいと思います。

S「じゃ、また来月」

R「どなたか助けてくださいね」

4～5回戦えれば言い方である

＊こっちより先に攻撃してきた敵いなかったじゃない

S「生命力とか高いおかげで、体力とかの上がり方半端じゃなかったなあ。」

＊

Maker'sSCOPE

「最近のRPGは面白くない」などとは、おこがましい！

Writer／或る秘爺

某ソフト会社でゲームの企画・制作を行っている、格好良く言えばプロデューサー

　私はRPGが好きである。だけど最近のRPGには今一つハマれない。はっきり言ってあまり面白くないのだ。

　そして、こんな風に思っているのはどうやら私だけではないようで、専門誌の読者アンケート等でも、「RPGは好きだけど、最近どうも面白いRPGがない」という声が多かったりする。

　一寸前はあんなに面白かったRPGが、どうして面白くなくなってしまったのか？　「メーカー」「流通業者」「マスコミ」「ユーザー」の4つに分けてその原因を考えてみたい。

　まず、メーカーにある原因は、「粗製濫造」である。ドラクエが売れたからドラクエのようなゲームを、FFが売れたからFF野ようなゲームを、という風に、商売優先で安易に制作されたRPGが面白いはずがない。もちろん、メーカーは慈善事業を行っているわけではなく、基本的には金儲けを目的としているのであるから、商売を考えることは当然であり、それ自体を否定したりはしない。が、ゲームという商品が、商品性のみならず佐久品性を持ち、ゲームの制作者が、単なる工業技術者ではなくクリエイターであるからには、ドラクエ、FFの表面的な模倣ではなく、両者の根元的「面白さの部分」をきちんと理解した上で模倣して欲しい。

　両者とも、「RPGを作る」ことが最優先され、「初めにジャンルありき」で制作されたものではなく、制作者がユーザーに伝えたい面白さを表現しようとした結果、あのようなゲームシステムに到ったのである。

　RPGとは、物語性があって、色々なマップがあって、モンスターとエンカウントによるコマンド式戦闘を行い、経験値を貯めることによってキャラクターがレベルアップするタイプのゲームを指すわけではないのである。

　次に、流通業者における原因であるが、「ゲーム評価能力の低さ」である。

　流通業者は新作ゲームを仕入れるとき、当然、その評価を行う。そして、「売れる」と判断したものはたくさん仕入れ、「売れない」都判断したものは仕入れない。よって、この判断が優れている流通業者ほど儲かることになる。が、このようなゲーム評価がきちんと出来ない流通業者が多く、結果として儲けることよりも、損をしないことを優先する仕入れに走ってしまい、数字が読みやすい過去に売れた作品の続編は仕入れるが、数字の読みにくい、全くの新作は仕入れないという流れが出来てしまっている。

　よって、メーカーがクォリティの高い新作を制作しても、それが続編でなく、全くの新作であるというという理由だけで、そのクォリティに関係なく、受注本数が芳しくないことになり、商売的に割が合わないので、メーカーはそれを見越して、ペイ出来る程度の労力でしかゲームを作らなくなってしまうという悪循環に陥ってしまっている。

　たとえどんなにできの悪いものであっても、メーカーにとっては、RPGというジャンルのゲームを1本きちんと完成させるのは、とんでもなく大変な作業である。今のような受注状況が続けば、メーカーはRPGを制作できなくなってしまうであろう。

　次に、マスコミにおける原因であるが、「ジャーナリズムとしての意識の低さ」である。マスコミがユーザーに与える影響は大きい。それゆえに、マスコミに携わる者には、高い「報道」意識が必要である。が、現状は、一般ユーザーと変わらない程度のレベルでしかない。ゲームを、万人にとっての「善し悪し」ではなく、自分個人の「好き嫌い」で評価するような姿勢は、ジャーナリズムとはいえない。同人誌と同じレベルといえる。

　また、ドラクエ、FF等の大作RPGは、異様なほどのページ数を割いて紹介される。読者のニーズがあるのであろうから、それが悪いとはいわないが、そのページを少し減らしてでも無名の良作をユーザーに紹介できないものであろうか？　優れたクォリティを持ちながらも、無名メーカーの作品であるがゆえにユーザーの認知度が低い作品を、ユーザーに紹介することにより、ユーザーにもメーカーにもプラスになるような報道意識を持つべきであると思う。

　最後に、ユーザーにおける原因であるが、「自己判断の出来なさ」である。ユーザーは「最近のRPGはつまらない」等と言いながら、記事や広告の大量出稿に洗脳されて、大したクォリティでもない作品を面白いものと勘違いしている。マスコミが大々的に報道しようと、その作品が何百万本売れようと、そういった状況にだまされないで。「つまらないものはつまらない」と、自信を持って、冷静に判断して欲しい。

　厳しい発言になってしまうが、今のRPGがつまらないのは、ほとんどユーザーの責任である。ユーザーが、諸状況にだまされないで、本当に面白いものを「面白い」と、つまらないものを「つまらない」と判断すれば、無名ながらも良質のRPGを作っているメーカーは伸びることが出来、有名であっても、つまらないRPGを作っているメーカーは淘汰されていき、結果として良質のRPGのみがコンスタントに供給されていくようになり、ユーザーにとっても望ましい状況が現出するのである。

　今、この拙文を呼んでくれている人は、立場こそ違え、RPGが好きだからこそ今のRPGに不満がある人だと思う。

　もし貴方がメーカーの人であるなら、ドラクエ、FFのパクリではない、オリジナリティ溢れるRPGの制作にチャレンジして欲しい。

　流通業者の人であるなら、良質の作品であれば、有名メーカーの商品や続編でなくても仕入れて仕入れて欲しい。

　マスコミの人であるなら。報道のあるべき姿に気づいて欲しい。そして、ユーザーであるなら、本当に面白いRPGを見極める目を養って欲しい。

　今、RPGがつまらないのは、我々自身のせいである。自分自身では何もしないで、座して待っていながら「最近は面白いRPGがない」等と語るのはおこがましいのではないか？　今こそみんなで本当に面白いRPGが生み出される環境を作りだそうではないか！

セガサターンの「ロープレ王国」建設は着々と進行中!

セガの切り札は『さくら』来春 大作RPGをリリース

■セガのシークレットタイトル?
先日、セガエンタープライゼスにより、セガサターン対応超大作ゲームソフト制作発表会が行われた。会場は落ちついた雰囲気であったが、発表会の時間が迫ると、オープニングにゲームの主題歌が流れるなど、セガ風の凝った演出により幕をあけた。

開会の挨拶はセガエンタープライゼス入交副社長と、なんと広井王子（レッドカンパニー総帥）により行われた。セガ＝アーケードのイメージが強く、RPG、ADVなどストーリー性のあるものには弱いという印象を脱ぎ払うために外部の血を入れるべく天外魔境シリーズでヒットを飛ばした、広井王子氏に白羽の矢を当てたということだ。

そして広井氏が企画したゲームタイトルが、「さくら大戦」というゲームだ。ゲームの内容は後ほど紹介させていただくとして、セガ自体がこれだけ人とお金をつぎ込んだのは初めてと言うだけのとんでもなく豪華なスタッフが顔を合わせた。

キャラクターデザインに超人気漫画家「藤島康介」。アニメの脚本、小説で有名な「あかほりさとる」。やはりアニメソングの作曲で有名な「田中公平」。主演声優に「横山智佐」を起用。そして企画制作指揮に「広井王子」そして制作するのは業界屈指の技術力を誇るセガの技術スタッフ40人だ。今だかってこれだけのスタッフが集結した事があっただろうか？ それではゲームの紹介に移ろう。

■「サクラ大戦」とは
広井王子氏曰く「大正時代を舞台とした、はいからさんが通るで、パトレイバーをたして、オーラバトラーにして、幻魔大戦をやりたい」という一言で説明したら何を言っているのかさっぱり判らない事を言っていました。

しかし、ゲームの概要を聞くと、うーんなる程といった感じになる。

このゲームは大正から昭和にかけての日本が舞台なっている。

そのころに黒之巣会という闇の世界から蘇った、天海率いる徳川幕府残党（これらが悪役）が帝都を崩壊させ時代を江戸時代に逆行させせようと企むのだった。それに対する為、設立されたのが帝国華撃団という女の子だけで構成された治安維持部隊。その部隊の中の一組、六人で構成された花組のうちの一人が主役少女の「真宮寺さくら」だ。

どこがパトレイバーで、オーラーバトラーで、幻魔大戦かというと、まず主人公の真宮寺さくらの所属する治安維持部隊が蒸気機関を利用したロボットで天海率いる悪の軍団戦うのだ。さらにこのロボットを動かすのには霊力が必要なのだ。（ここらへんがオーラーバトラー）さて彼女達、普段はレビュー劇場で働いているが、その彼女達に出撃命令が出ると地下に降りロボットにのって出撃する。戦闘はロボット対ロボットだけではなく、敵は妖術も使うのでロボット対妖術という戦いにもなる。戦闘はシミュレーションタイプ。

君はその花組に新しく配属される事となるのだが。女の子だらけの職場で何もないわけがない！花組の女の子六人全員とデートができてしまう。彼女達との接し方は重要で彼女達との会話によって信頼度が変わり信頼度が高いとゲームは有利になる。女の子達との接し方によってストーリー展開が変わっていく。

気になるゲームの発売日は来年の春という事だから、サターンユーザーは当分このゲームの情報から目が離せないぞ。

古今東西98RPG物語

ラプラスの魔

第一回

対応機種	メディア	定価	発売日
PC8801SR	5”2D	7800	87／07／04
PC9801M	5”2HD	7800	88／03／12
PC9801UV	3.5”HD	7800	88／03／12
PC9801U	3.5”DD	7800	88／03／19
PC9801F	5”2D	7800	88／03／19
X1	5”2D	7800	88／04／15
MSX2	3.5 2DD	7800	89／04／15
X6800	5”2HD	8700	90／12／21

古きを尋ね新しきを知ろう

今、最も日本で普及していて、モデルチェンジを繰り返しながらもソフトの互換性を保っているのが、NECの98シリーズとその互換機だ。当然そのソフトの数は、発売当初から今に至るまで数え切れないほどのタイトルが発売されている。

当然、ハードがソフト側の請求するだけのスペックを持っていれば、そのすべてのソフトを起動させ遊ぶ事が出来るのだ。

このコーナーでは、そんな幸せな98ユーザーに、98の、マイナーだけど面白いゲーム、古くて最近のユーザーが知らなさそうなゲーム、などを紹介して、いっそう幸せになってもらうのを目的としている。

そして記念すべき第一回に登場するソフトがこの「ラプラスの魔」だ。

■本当に恐いゲームとは

この夏コンシュマー界を沸かせたゲームのテーマに「恐いゲーム」というのがあった。それなりに恐く、人気もあったが、それは、言葉とビジュアル(視覚的効果)とサウンド(音響的効果)によるものであり、私はそれならば特にゲームである必要性はないじゃないかと思った。

ゲームである以上はゲーム的な恐さが必要なのだ。ゲーム的な恐さって何だって? それは、ゲームでしか演出できない恐さのことさ。そしてそのゲームでしか演出できない面白さを、とことん楽しませてくれるソフトが今回紹介する「ラプラスの魔」だ。

■ラプラスの魔ストーリー

アメリカは東部、マサチューセッツ州の一画にその街はあった。

ラプラスの魔のタイトル画面すべてはここから始まった。

ニューカム。かつては漁業の街としてにぎわったこともあったのだが、なぜか今は活気がない。街並に何かどんよりとした重苦しい雰囲気が感じられる。

そんな192×年の、ある寒い冬の日のこと、見知らぬ東洋系の男の来訪を知った。そして男が聞き回る場所を耳にして人々は口を聞きたがらなかった。

ウェザートップ館のことだって?

町外れに建つこの館は主人が失踪し荒れ果てた無人の館と化し何か奇妙な物までいるという噂もある。

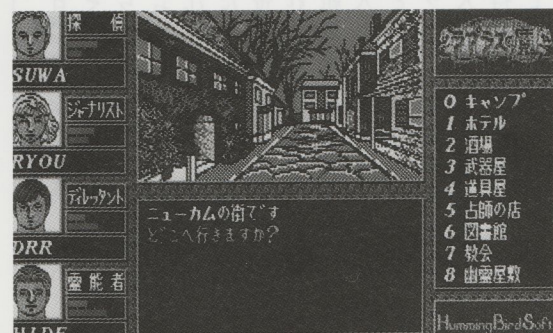
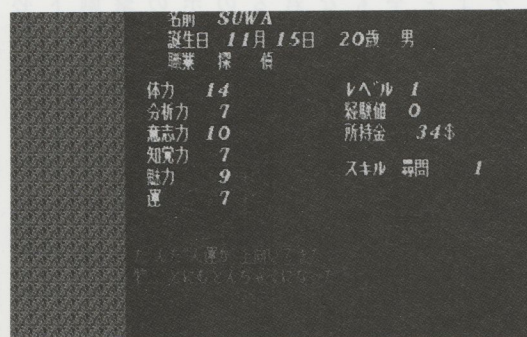
そしてその東洋系の青年はその館の方へ消えて行った。

それからしばらくして館で恐るべき事件が起こった。館で遊んでいた子供達が死体になり発見されたのだ。

この事件はたちまち報道され一時期世間を騒がせた。しかし新たな手がかりが発見されないと、押し寄せた人々は潮の引くごとく消えていった…。

館は以前に戻った。不気味な雰囲気とともに。そして、〈ゴーストハンター〉と呼ばれる者たちも。彼らは、子供を殺された親に依頼された探偵や特ダネをねらうジャーナリスト、研究の成果を試しに来た研究家、そして無意識に呼び寄せられたような霊能者たち。彼らは人知れず館へ向かった…。

■オリジナリティ溢れるシステム

まず作らなければならないのがプレ

舞台となるニューカムの街。

年をとらすことで能力値が上下するおもしろいシステムだ。

©Copyright ©1986・1987 Humming Bird Soft

イヤーキャラクターとなるゴーストハンター達だ。ここで面白いのが、作ったキャラに歳をとらせて属性値、所持金、スキルに変化を起こす事が出来るのだ。（もちろん遊びすぎて減る事もある）

キャラクターは自分で作る以外にも何人もゲームの中に存在している。酒場にいる事もあれば、館にいる事もある。交渉次第では、力強い味方を雇う事もできる。

とうぜんキャラクターはこの街で生活しなければならない。そのためには金が必要なのである。しかし、幽霊館にいるお化けが人間の使う通貨を持っているわけがない。そこで登場するのがジャーナリストだ。彼らは館にいる得体の知れない物をカメラに納め、そして売り飛ばす事により生計をたてるのだ。

しかし、スキルが低いとピンボケしたり失敗したり、カメラをぶっこわしたりもする。カメラにも種類があり、高い物は当然性能がよい。

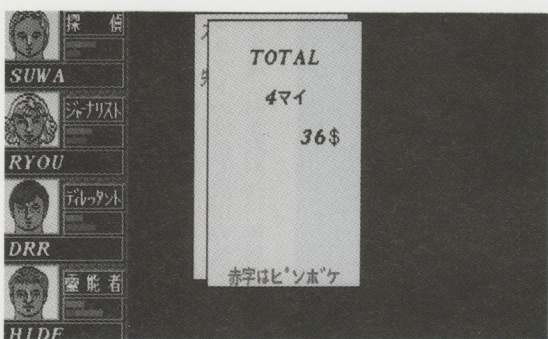
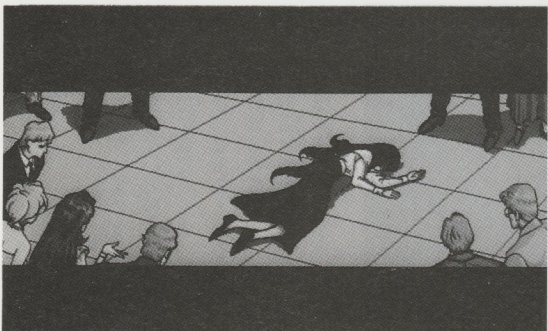
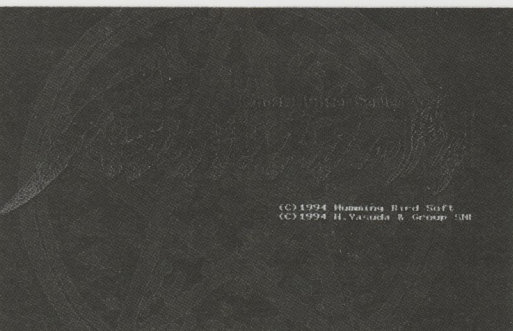
次にハンターたちのスキルについて説明しよう。先ほどからスキルってなんだと思っていた人もいる思うが、今から説明しよう。スキルとは技能のことだ。そしてこのゲームには、さまざまな技能がある。武器を扱ったり、人と話をしたり、写真を撮ったりとその内容は様々だ。銃を扱うスキル一つとっても、昔の銃だけにスキルが低いと簡単に暴発させたりして壊してしまう。これではいくらお金があっても足りない。スキルを上げるには、お金を払って訓練するか、経験値を払って(?)修行するかだ。

さて、基本的なシステムを一部紹介させてもらったが、これだけでもとても考えられ良くできていることがわかってもらえるだろう。これで8年前のゲームというのだからオドロキだ。このシステムに加えて、このゲームは恐面白いのだ。なんといってもゲームの最初は、敵を倒すどころか写真を撮って命からがら逃げ帰るのがやっとなのだ。その上大体ピンボケだし。従って最初は武器なんぞ買ってもしょうがないのだ。まともに闘おうものなら、良くて生存率50%ぐらいであるから強烈だ。その上ゲームが進めば、30～40時間かけて育てたパーティが一瞬で消し飛ぶ全滅トラップが満載されているから大変だ。どうだ恐いだろう。とうぜんこれらの障害も恐いが、本当に恐いのは、このゲームが持つ雰囲気である。そればかりは、残念ながらやった人しか分るまい。しかし、へっぽこい（失礼）8色の色数と貧弱な音源でこれだけ恐いのだから。ゲームでの恐さを演出するのは、ハードのスペックじゃないこともお分りいただけるだろう。

■7年目の続編

ラプラス発売から7年。つまり去年に発売されたのがこの「パラケルススの魔剣」だ。このゲームは、「ラプラスの魔」発売後に角川書店から出版された原作（?）小説のキャラクターをもとに設定が作られ、アスキーより発売されているテーブルトークRPG「ゴーストハンターRPG」と並行して作られたシステムを持つゲームだ。メデ

幽霊屋敷「ウェザートップ館」ここは狂気で満ちている。

戦闘シーン。モンスターの写真を、撮ろう。

写真を売り、お金を儲ける。他にはないシステムだ。

パーティの最中に倒れる少女。事件はここから始まる。

ラプラスの魔から６年、ゴーストハンター達は再び集う。

パラケルススの魔剣のパッケージ。こちらは良く見かけるだろう。

パラケルススの魔剣 ©1994 H.Yasuda & Grop SNE ©1994 Humming Bird Soft

古今東西98RPG物語

イアミックスで展開されており、ログアウト冒険文庫より同名の小説も発行されているのでそちらの方も興味があれば目を通してみるのもいいだろう。

ゲーム自体のシステムは、遊び易くユーザーフレンドリーな作りになっている。ラプラスの不親切さと理不尽さが好きでたまらなかった人は、好みが分かれるところであろう。

■広がるラプラスワールド

次に紹介するのは、コンシュマー機である、PCーエンジンに移植された「ラプラスの魔」だ。オープニングナレーションに仮面ライダー「死神博士」でおなじみの天本英世氏を起用していてむちゃくちゃいい雰囲気をだしている。武器などのブレイクルールや全滅トラップなどを排除し難易度を下げているものの、やはりその辺の盲導犬型RPGに比べれば、かなり辛口である。またオリジナルの要素も多数取り込まれ、パソコン版のイメージを壊さずに、ものすごく良く作用している。オリジナルを遊んだ人にも気軽に遊べるものとして勧められる1本だ。また、NPCには、小説に出てきたキャラクター達がおり、そちらをフォローするのにも使える。

また、一時は発売が危ぶまれたSFC版だが、こちらはBIC TOKAIから発売されている。移動シーンが3Dから2Dに変わり、がらりとイメージチェンジした感のあるSFC版ではあるが、ラプラスはプレイしたいが、3Dダンジョンはちょっと……。という人にはぜひともお勧めだ。

また、SFC版も小説を原作としているので、「パラケルススの魔剣」をプレイしたいが、「ラプラスの魔」のプレイ経験もなく、小説も読んでない方には予習用として最適な1本だ。

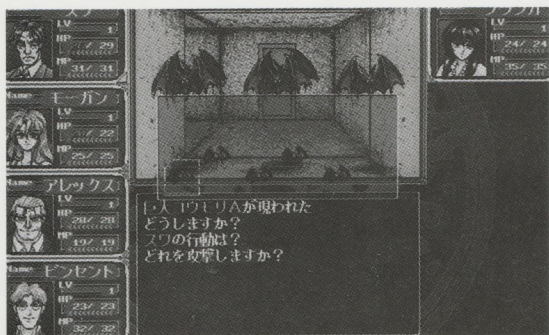
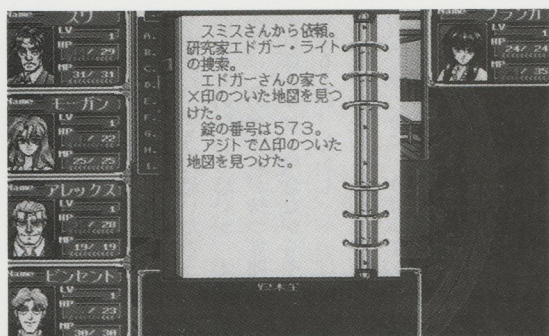
■実はラプラスにも原作が

マイナーながらも好きなユーザーに支えられ、メディアミックスに展開してきたラプラスだが、実はラプラスの世界観自体には元ネタ、つまり原作がある。

米国の作家H・P・ラヴクラフト（H・P・Lovecraft）が小説の中で創造したクトゥルフ（クトゥルー）神話を背景としたゲームがそれ。1920～30年代に活躍したラヴクラフトは宇宙的な恐怖を描いたたくさんの小説を生み出した。その神話は、ラヴクラフトの没後も沢山の彼を支持する作家達に引き継がれ、神話としての体系が作られ、マニアの間で静かな、しかし熱狂的なファン達によりブームを呼んでいる。

ラプラスは知っているが、クトゥルフ神話は知らないと言う人はぜひ読んでみていただきたい。きっとゲームがさらに好きになることだろう。

さて案外知られていないが、このクトゥルフ神話をモチーフにしたゲームは、結構発売されている。ここでは

ジプシーの血を引くステラ。彼女を中心に話は展開。

戦闘シーン。敵がアニメーションする。

メモ帳画面。遊び易さを追求したシステムの改善が目立つ。

オートマッピングが加わった。３Ｄが苦手な人でも気軽に楽しめる。

秘密の酒場。ここにアレックスやビンセントがいる。

美しくなるも、雰囲気を残したPC版。

©1993 Human

古今東西98RPG物語

中でも代表的な作品を紹介しよう。

■アローン・イン・ザ・ダーク

このゲームはすでにシリーズ3作目を迎えており、アメリカでは超ヒット作となったシリーズだ。国内でもパソコンで三作、3DOで1と2。プレイステーションで2がこのたび発売になる。3は残念ながらまだ邦訳版は発売されていない。

ゲーム自体はポリゴンと2D映像によるアクションアドベンチャーという変わった形式だ。状況に合わせた視点の切り替えがすばらしく、見ている者を実際に自分がそこにいるような錯覚に陥らせるほどの演出がなされている。謎解きは信じられないほど難しく、ゲームオーバーが3分に1回ぐらいの間隔で訪れる、とんでもない難易度のゲームではあるが、ゲームオーバー画面もキャラが死ぬシュチュエーションの分だけ用意されていて見ていて楽しい(恐い)。

たしかにケタ違いに難しいゲームではあるが、その分1つでも謎が解けるとても嬉しくなるので、ハマるひとはひたすらハマるゲームだ。(私は、ハマった)

しかし、恐いという点においては、冗談抜きでとんでもなく恐く、心臓バクバクもんのゲームなので、気の小さい方には残念ながら、お勧めできない。

■それ以外には……

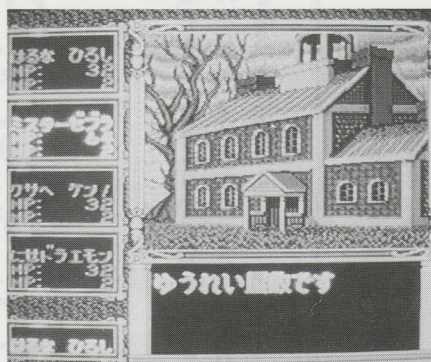
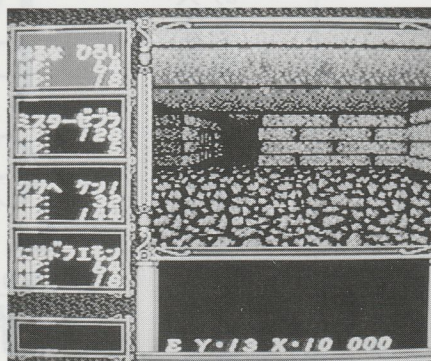
パソコンでは、グローディアから発売されている「ティラム・バラム」が最高に面白い。3DOでは、「黒き死の仮面」というゲームがゴーストハンターシリーズとして売られている。

これらすべてが「ラヴクラフト」が作りだしたクトゥルフ神話から始まったものだ。昔はラヴクラフトの本は、高くてとてもじゃないが買える代物ではなかったが、今では文庫にもなり気軽に本屋さんで買えるようになっている。クトゥルフ関係の書籍は、ありとあらゆる出版社から沢山でているので捜してみるのもいいだろう。

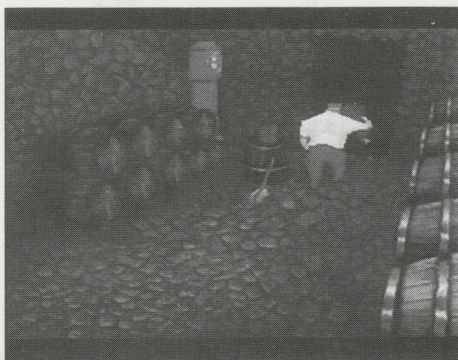
テーブルトークでは、先ほど「ゴーストハンターRPG」を紹介したが、ホビージャパンから発売されている「クトゥルフの呼び声」はそのものを題材にしたものなので、やり比べてみるのも面白いだろう。

■さて……

今回の「ラプラスの魔」はいかがだったかな? この記事を見て少しでも興味を持ってもらえれば幸いだ。これからも、どしどし98の面白いゲームを紹介していくので98ユーザーの人は期待してくれ。そうでない人の為にも今回のように関連記事をばしばし書いていくので自分の手の届くところにあるようだったらぜひとも遊んで欲しい。

また、リクエストなども受け付けるので、紹介して欲しいゲームがあるようだったら編集部宛に遠慮なく申し出て欲しい。

少しこぎれいになった、ウェザートップ館。

多少レイアウトが変わったが、MAPは、パソコン版を基にしている。

アローン・イン・ザ・ダーク2。(画面は3DO版)

探偵仲間のストライカーを発見……。

ーでは謎解きがメインであったが、2ではアクションが多い。

あわれ、ゾンビに担がれ捨てられるカーンビー。

"Alone in the Dark2" published under license from Infogrames Multimedia S.A. and Alone in the Dark is a trademark of Infogrames Multimedia S.A. and both are used with permission. 3DO version developed by Krisalis Software Ltd. Licensed in conjunction with JPI. Electronic Arts is a trademark of Electronic Arts Inc.

第1回

大人のための「RPG」学入門

これからゲーム機をを購入しようかと思っている大人の方。とりあえず買ってはみたが何をどうしていいか、何を遊んでいいのかわからない大人の方。そんなあなた達のためのページがここにあります。さあ勇気を持って最初の1歩を踏み出しましょう。

梅崎隆夫

ようこそ！RPGの世界へ。

「マエセツは短く」は筆者のモットーであるが、これはただ今から〝RPGの深さ〟を検証するための伏線を考えていただきたい。

たとえば筆者は、現在、本稿も含めとっくに締切を過ぎている書き下ろし小説をワープロ画面に出して、四苦八苦しているのだが、テレビの画面には〈魔神転生II〉というゲームが写しだされている。少し前に出たシミュレーションRPG（SRPG＝四角いヘックスのマップ上で、キャラクターという駒を進める大規模な将棋のようなゲーム。将棋と違うのは〝戦闘〟によって〝経験〟を積んでキャラクターを鍛えるという楽しみ＝苦労がある）なんだが、ハマってハマって、これでもう1週間膠着状態が続いている。ゲームが……ではなくて、仕事が……である。実はもうすでに1回エンディングを迎えているのだが、あまりにも理不尽な（素晴らしい）仕掛に引っ掛かり、「今までの苦労はなんだったんだ！」状態に陥ってしまったのである。

「くやしい！」

これがRPGをして、「ゲームの王様」と称されるゆえんであろう。さらに、このゲームを終えたとしても、次にヤるべき〈聖剣伝説3〉が机の上で待っている。さらに……、明日は〈タクティクス・オウガ〉の発売日という、試練の日々が続くのである。

筆者は実は神戸市灘区に居住する者であるが、ご存知の阪神大震災によって、その仕事場はグチャグチャとなり、それでもトーキョーが無事だったため、仕事が跡切れるということはなかったのだが、地震で滅入った気持ちを吹き飛ばすため（単なる言い訳だ）、2月下旬以来、〈フロントミッション〉、〈クロノトリガー〉、〈第4次スーパーロボット大戦〉を3連チャンでやり遂げ（しかもすべて2周＝同じゲームに2度チャレンジすること）、書き下ろし小説の発売を2ヶ月延期させた。どうだ、まいったか！

さて、僭越にも私ごとを例に上げて、RPG症候群の一端をかいま見ていただいたわけだが、筆者にしてみれば「原稿を書いている方がマシ」という状況に追い込むため、カスむ目をこすりながら、もはや手の一部と化したコントローラーをしっかりホールドして、10時間も20時間もまったく同じ姿勢で画面を見続けている。

これが〝苦労〟でなくて、何をもって……。

ニヤリとされているアナタ、世の中は広いですぞ。上には上の世界があることを紹介しよう。

「何が何だかよくわからなかった」アナタ、落胆する必要はありませんぞ。これからの連載において、キッとアナタをトリコにすることを確約しよう。

「何もそこまでヤらなくてもと思った」アナタ、淡泊すぎますぞ。地獄の喜びを教えて上げよう。

と、いうわけで、今月はここで誌面がつきてしまった。お楽しみは来月に……。

苦労が報れるゲーム

RPGとは〈ロールプレイング・ゲーム〉の略である。社会人にとってロールプレイとは、役割を演じ訓練すること、とくにサービス業においては接客マナーをマスターするために、延々とシミュレーションと称する〝お客様ごっこ〟をするということである。

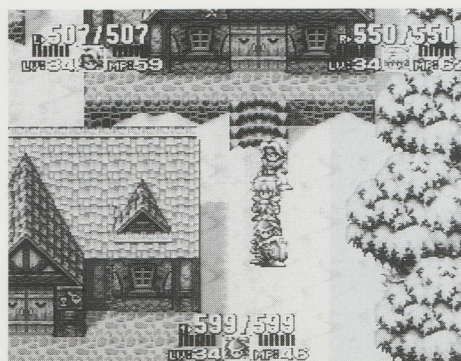
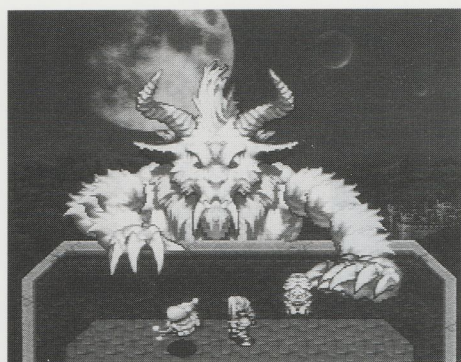
それもまあ一種のゲームのようなモノなんだが、ここでいうRPGとは少しちがう。いや大いにちがう。ならばRPGの歴史をひもとけばいいのだが、今日にあっては本1冊書いても足りないくらい膨大なモノがある。で、メチャメチャ簡単に表現すると次のようになる。

「架空の世界に感情移入し、しかも〝苦労〟が報われるゲーム」

納得も得心もできない説明だとのお怒りは、しばし忘れていただきたい。問題は〝苦労〟なのだ。そう、RPGとは「苦労を金で買うゲーム」だと言いきってしまおう。そして〝苦労〟の度合いが高ければ高いほど、そのゲームはすばらしいという感情を抱くようになる。

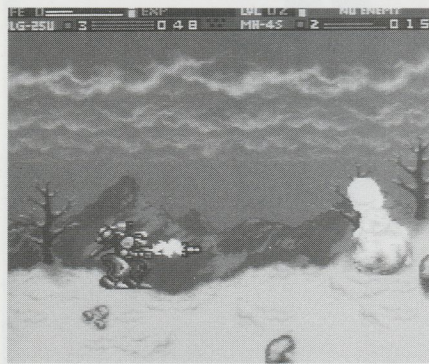
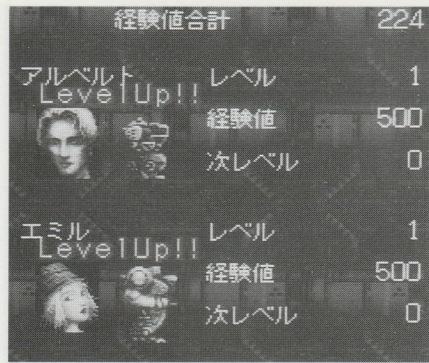
〈聖剣伝説3〉〈スクウェア〉

パート1はゲームボーイ版で、パート2以降はスーファミ版で発売。プレイヤー自らが主役キャラをコントロールできるアクションRPG（ARPG）。アクションといっても、それほど難しくない。快適な操作環境と美しい画面が大いに感情移入させる。

Ⓒ SEGA

〈タクティクス・オウガ〉（クエスト）

一昨年発売された〈伝説のオウガバトル〉の続編。前作は、なれるまでが一苦労だが、なれてしまえば楽チンな操作環境となる新システムを採用。名前のあるキャラクターが1000体以上登場というとてつもないゲーム。半年は楽しめた。新作はまだやってないので、悪しからず。

〈フロントミッション〉（スクウェア）

登場キャラクターが操る戦闘ロボットで戦うSRPG。天野喜孝の〝濃い〟キャラクターと、横山宏の〝濃い〟戦闘ロボットは好みがわかれたが、ゲーム内容はめちゃめちゃハード。ロボットが銃（砲）を撃てば、地面に〝薬莢が飛び跳ねる〟戦闘シーンは、個人的には好きだ（画面はガンハザード）

〈魔神転生Ⅱ〉（アトラス）

後を引くRPGとしてすっかり定着した、名作〈女神転生〉シリーズのSRPGヴァージョン。コンピューターの思考時間がチョー長いことを除けば、たいへんスグれたゲームである。ゲームの名物はメンバーとなった「悪魔」を合体させて、さらにスゴイ悪魔を作ること。なにが出るかワカランところが後を引く。

〈クロノトリガー〉（スクウェア）

キャラクター・デザイン鳥山明。シナリオ、堀井雄二。ともにドラクエのメインスタッフである。〈ドラクエVI〉の発売が遅れていると思ったら……。「映画を超えたゲーム」とまで評された、きわめてドラマ性の高いゲーム。女性ファンに圧倒的な支持を得た（ゲームオンチのウチの娘までが、毎晩徹夜で頑張った）。ゲーム中盤以降はいつでもエンディングに突入可能という、これまでの1本道RPGの常識を破り、もちろん10を超えるマルチエンディングに加えて、ゲームをクリアしたレベルでもう一度はじめからやりなおせる、というスグれたアイデアが光った。

〈第4次スーパーロボット大戦〉（バンプレスト）

ガンダム、マジンガーZなど、ありとあらゆるロボットアニメのヒーローたち、ロボットたちが登場し、すべてのロボットアニメのストーリーをブチ込んだ、マップ合計70を超える途方もないSRPG。しかも、主人公ロボットはこのゲームのために新たに用意されているが、これが2タイプあるため、男女計8名の主人公（ゲームオリジナル）とのコンビネーションを考えると、最低でも2周してしまう、これぞハマリゲーム。とにかくスゴイの一言。

ゲームのオマケにロボットアニメ・ソングのカラオケモードまで用意されてる。もうすぐ新世代機〈プレイステーション〉ヴァージョンも発売とか…。カラオケモードがデジタルになるそうな。

おしらせ

さて、梅崎隆夫先生の大人のための「RPG」学入門。いかがだったかな。ここで編集部よりお知らせがある。

悩み多きおじさんゲーマー予備軍よ、わからない事、人には聞けないゲームの悩みなどあったらこのコーナー宛てにどしどし葉書を送ってくれ。一人で悩んで頭の毛の脱毛効果を促進させても知らないぞ。

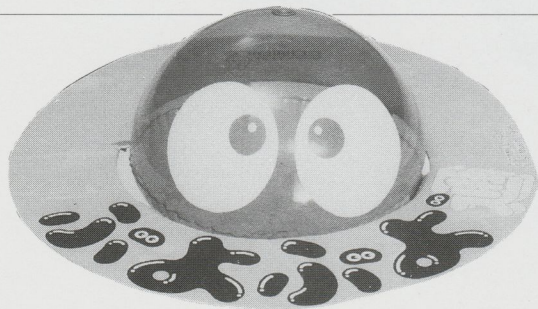
あて先は募集の告知のページを見てくれたまえ。

プレゼントのおしらせ

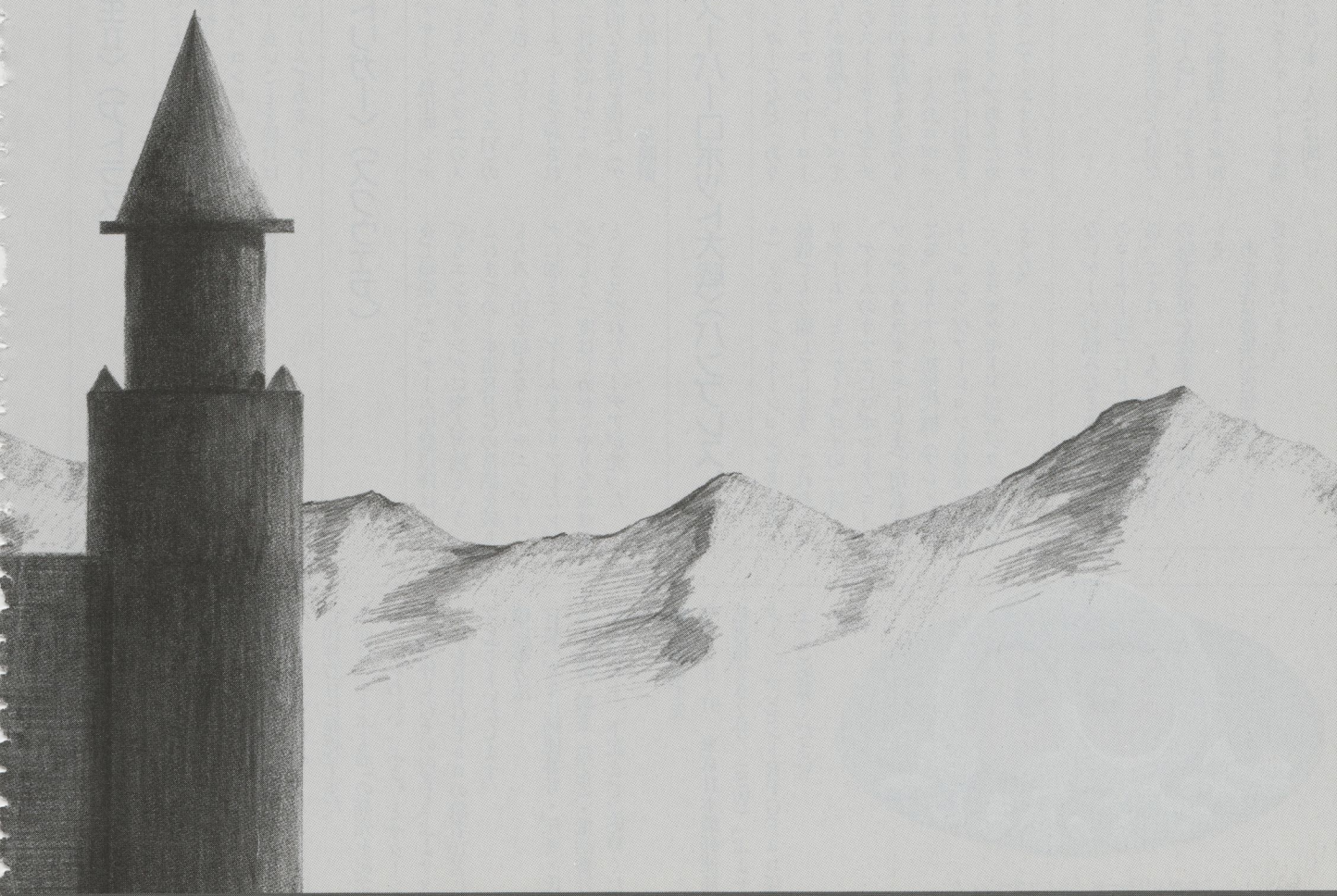
「ぷよぷよ通」がセガサターンに移植される事はもう知ってるかな？ 漫才デモが復活。練習モードが復活。通モードが追加！のいたれりつくせりで、なんと、4800円で10月27日に発売予定だ。

今回は「ぷよぷよ通」の発売を記念して、かわいい〝ぷよ〟とサターンが、合体したその名も「ぷよサターン」をRPGFanの読者10名にプレゼントいたします。

●応募方法
官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を明記の上、下記までご応募ください。

●応募宛て先
〒103-91 東京日本橋郵便局私書箱292号（SW）「ぷよサターン」プレゼントRPGFan係までご応募ください。

これがぷりちーな「ぷよサターン」だ

インラット王国国民移住に際し、今回よりヴァーグ島開拓の為、人員を募る事となった。よって腕に覚えのある者は王城まで来て貰いたい。

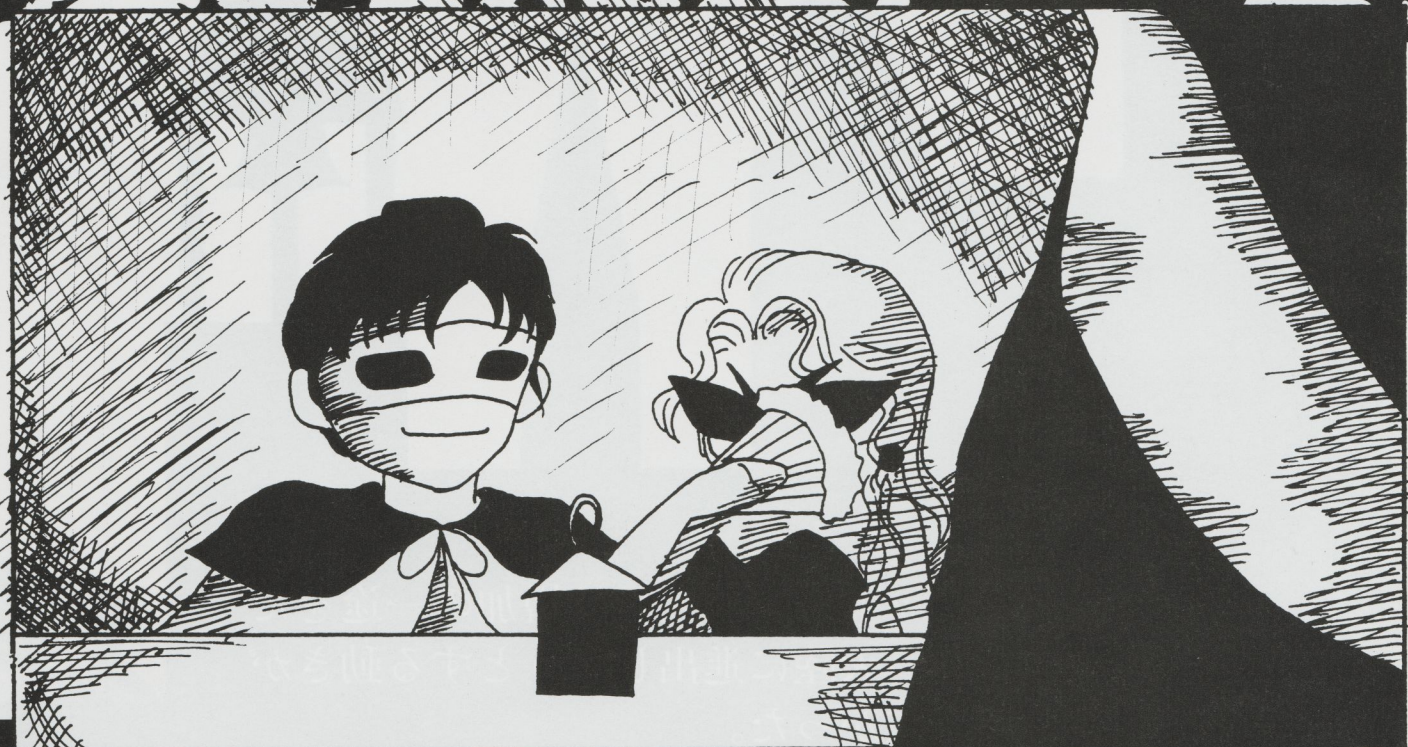
インラット王国国王
ディクトーラ7世

読者参加型誌上RPG

次号より堂々スタート!

　イントラット王国の人口は増加の一途をたどり、新しい大陸に進出しようとする動きが民衆の間に広がった。
　それをうけて、国王のディクトーラ７世は、遙か昔に滅びた国ヴァーグ島への進出を決意する。しかし、現在のヴァーグは荒れ果てモンスターの蔓延る危険な島になっているために、国王は冒険者を募ることにする。

あやしの座談会 第1回

★オウムのパラノイア劇、地震の脅威、無能な政府・官僚、バブルの残滓、なんとも理解不能な世の中。そんな放射線をいやおうなく浴びてしまった3人の若者たちが、ゲーム界の王道であるRPGついて、語ってくれた。

GAMER'S SESSION

オデッセリアである。ごく僅かな知っている人以外は絶対知らない不遇の名作である。みんなで探そう。

暗いストーリーが好きである

●名前　DRR
●性別　男
●年齢　21
●ゲーム歴　約11年
●RPG歴　約10年
●初めて遊んだゲーム
　マリオブラザーズ
●初めて遊んだRPG
　ハイドライド
●面白いと思ったRPG
　ダイナソア、オデッセリア1と2、パソコン版エメラルドドラゴン、ティラム・バラム、ハイドライド2、WIZARDRY1と5、闘神都市2、ドラゴンクエストⅣ
●つまらないと思ったRPG
　FFⅥ、DQⅤ、ワーズワース、ドラゴンナイト
●最近印象に残ったゲーム
　K・O・F'95、分裂守護神トウィンクルスター、アンビヴァレンツ、ネクロノミコン、オデセリア2、ヴァンパイアハンター
●好きなゲームのジャンルは
　ひとつあげるならRPG
●何かひとことお願いします
　個人的な意見としてはWIZは初心に帰るべきだと思う。オデッセリアは、毎回素晴らしい。

ライン謎解きの魅力に溢れたハイドライド2

――それでは第1回RPGFan座談会を始めさせていただきたいと思います。よろしくお願い致します。

一同「よろしくお願い致します」

――皆様にはあらかじめこちらで用意させていただいたアンケートに答えていただいていますので、その理由について聞いてみたいと思います。ではDRRさん、面白いRPGと、そう思った理由を聞かせてください。

DRR（以下D）「そうですねえ、おもしろいRPGに挙げたタイトルの中で一番昔に遊んだタイトルは『ハイドライド2』で、僕自身が初めて遊んだRPGが『ハイドライド』なのですよ。面白いと思った理由は、なんといってもシステム面での飛躍的な向上ですね」

――具体的に言うと？

D「最初の『ハイドライド』が敵を倒してレベルを上げ、謎を解くという2つの要素しかなかったのに比べて『2』では、魔法が使えるようになったこと（『1』では魔法がなかった）、キャラクターの成長の仕方を選べるようになったこと。キャラクターの行動によりアライメント（性格）が変わること、町があり（『1』ではなかった）人がいて（人すら『1』にはいなかった）会話ができ、買い物ができ、しかもキャラクターのそのときの性格により人々の対応が違うのですよ。これだけでもかなりの進歩だと思います。そして何と言っても初めて地下帝国に足を踏み入れたときはかなり感動しました」

――なぜですか？

D「広さですね。地上ですら『1』の数倍広かったにもかかわらず、ここをクリアすれば終わりだと思い、入った迷宮の総面積が、地上より広かったのです」

――なるほど。昔のメディアは、容量に限りがありましたからね。マップが広いだけでも十分ゲームのウリになっていた時期もありました。

D「それに『ハイドライド2』を語るときに忘れてはならないのが、お坊さんとのボクシングです」

亮「お坊さんとのボクシング？　なんですか、それ」

D「能力値を上げる修行の中に、寺院に行ってそこのお坊さんとボクシングをするというイベントがあったのです」

亮「何ですかそれは（笑い）」

D「真面目にいえば、非常に解きごたえのある謎解きが満載されていたことですね。『1』での謎解きは、非常に不親切で理不尽なものが多かったのですが、『2』ではかなり難しいものの、がんばれば解けないことはないという、難易度の設定がすばらしかったですね。もっとも、それすら今のゲームと比べたら非常に不親切で理不尽なものですけど（笑い）」

――で、次にあげられたのは『ウィザードリィ』なのですけれど。

D「これは面白いも何も、今さら何を言う必要があるんだって感じですね」

――『1』と『5』とありますが、『2』～『4』はなぜプレイしていないのですか。

D「当時は中学生でして、ひたすらビンボーでしたから。やりたくないんじゃなくて、お金がなかったのですよ。でも『1』は中学3年間楽々遊べましたけど」

――『ハイドライド』、『ウィザードリィ』と、そのワールドの中での自由度がすばらしいゲームが2本続いて、次に挙げられているのが『エメラルドドラゴン』なのですけが、これは…。

D「そうですね、その頃はすでにファミコンでよく言われる盲導犬型RPGが、大量に出回り始めていた頃なんですけど、そんなものとは次元の違うものでしたね。まずビジュアルシーン。今では常識になってますが、当時あれだけのものをストーリーの中で、ああいう使い方をしたことが評価できますね。それに、シナリオがしっかりしていたこと、ひたすら長かったこと」

――それは重要なことなのですか？

D「当然です。この頃も中学生でしたから、買ってきたRPGがどんなに面白くても、長く遊べなきゃどうしようもなかったのですよ。せめて次のソフトを買うお金が貯まるまでくらいは」

――「そして同メーカーの作品である『ティラムバラム』。

D「これもだいたい同じ理由ですね。僕はクトゥルフネタが好きですから。『ダイナソア』が好きなのも暗いの大好きだからです」

亮「クトゥルフなら私も読んでますけど、クトゥルフ物のゲームがあるんですか？」

諏訪（以下諏）「僕も読んでます」

――なんか、とんでもない方々が集まってしまいましたね。

一同「なんですか、それは（笑い）」

――DRRさんはパソコンゲームばかりですが……おっと、ありましたコンシューマ・ゲームが、ドラクエⅣですか。

D「はい」

――Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅴはダメなんですか？

D「ダメってわけではありませんけど…、あっ、Ⅴは絶対ダメですけど」

――その理由は後でうかがうとして、なぜⅣなのですか。」

D「章分けというオムニバス方式を採用したことや、AIによるバトルなど、ドラゴンクエストとして新しい方向に進もうとしたことが気に入りました。何といっても音楽がすばらしい。ついでにみんなが嫌がるクリフトは、僕は好きでした（笑い）」

――最後に『オデッセリア』。これもコンシューマ・ゲームですね。

D「このゲームのいいところは、なんといっても一般受けを少しも狙っていないところですね。それでいてストーリーがしっかりしている。あと個人的に歴史が好きなので」

――ありがとうございました。

次世代機（SS）では絶対出ないかもしれないSEGAの看板だった（過去形）RPG。初心者が最初にやるタイトルとしては余りおすすめできない。

女性だってゲームにハマる

●名前　幻磨　亮
●性別　女
●年齢　秘密
●ゲーム歴　約4年
●RPG歴　約4年
●初めて遊んだゲーム
　覚えていない
●初めて遊んだRPG
　ファンタシースター
●面白いと思ったRPG
　FFⅤとⅥ、ファンタシースターシリーズ、女神転生シリーズ、ダンジョンマスター
●つまらないと思ったRPG
　そんなにたくさんゲームをやってないので今のところありません
●最近で印象に残ったゲーム（ジャンルを問わず）
　FFⅥ、かまいたちの夜、バーチャファイター2
●好きなゲームのジャンルは
　RPG
●何かひとことお願いします
　最近マルチエンディングというゲームが多いですが、きっちりとスジの通った1つのストーリーでエンディングまでを楽しめるRPGをやりたいです。

ダンジョンマスターは女性が好むゲームだ

――では次に亮さん。ゲームを初めてから、あまり数をプレイしていないという中から選んでいただいたのですが、まず『ファンタシースター』シリーズ。

亮「弟が親に買ってもらって、遊んでいたのを見ていて面白そうだなーと思ってやってみたのがこのシリーズでした」

――それ以前はゲームは?

亮「やったことなかったです」

D「ゲームセンターでインベーダーゲームとか」

亮「それすらないです」

諏「場末の旅館の、片隅にあるゲーム台でとか」

亮「ありません（笑い）」

――では、TVゲームの存在は知っていたけど、やった事はなかったわけですね」

亮「そうですね」

――話を元に戻します。シリーズというと『1』から『4』までですか」

亮「はいそうです」

――クリアは全部?

亮「いえ、『3』は途中で諦めてしまいました。でも、結局全部エンディングは見ましたけど」

諏「えっ、クリアしてないのに何で?」

亮「弟がクリアした画面を見ちゃったんです（笑い）」

――では、初めてやったものとして楽しめたと…。

亮「はい。『1』なんていきなり3Dダンジョンで苦労しましたけど」

――で次が『FFⅤ』とありますが、『Ⅴ』以前のものは?

亮「やっていません」

D「ちなみに『ドラゴンクエスト』は?」

亮「『Ⅴ』だけです。」

――『FFⅤ』は入っているのにドラクエは入っていませんね。

亮「何というか、なじめなかったんです」

――具体的にいうと?

亮「具体的にですか、うーん…」

D「はーい」

――どうぞ。

D「僕は『ドラクエⅤ』はつまらないゲームの方に書いたのですけど、何が納得できないかというと、主人公が2人目の選択肢であるところのあの人に求婚しなければならないというところですね。真面目なはずの主人公が二股かけたりしちゃいけないのではないかと思いました」

亮「そうそう、私にとっては2番煎じだったからかな、『ファンタシースター』の」

――ゲームの中に結婚というテーマを取り扱ったものとしてですか。

亮「そうです」

諏「昔からみてもRPGの中で結婚をテーマとして取り上げるということは、ほとんどないですよね」

D「そもそもキャラクターに最初から性格を与えていること自体が、まずなかった」

亮「それと、主人公が身動きできなくなったとき、子供を操作するのも納得できなかったですね。どうせなら最初から最後まで同じキャラクターでプレイしたいですよね」

D「賛成。あと戦闘するにあたって人間が必要ないのにも腹が立ちましたね。僕は人間だけでクリアしましたけど」

諏「はいはい、後つかえてるし、このまま話し続けると何が飛び出すかわからないから先にいきましょう」（笑い）

――その通りです。次は『女神転生』シリーズですね。

亮「はい。やはり交渉により悪魔を仲間にすること、悪魔同士の合成、独特の世界観が好きですね。」

諏「オカルトとか好きな人は、ハマりますよね」

D「ラブクラフトとか読んでますしね」

亮「ハハハ」

――そして最後に、『ダンジョンマスター』ですね。

D「ええっ。ドラクエやFFから入った人間って3Dを嫌がる傾向があるのに」

諏「3D、大丈夫なのですか?」

亮「ぜんぜん。最初にやったゲームがそうだったし、ガイド本さえあれば」

D「不思議なことに『ダンジョンマスター』って女性が好むゲームなのですよね」

諏「やったことがある人は、必ずBEST3くらいには上げるって話ですね」

――どういうところが面白いのか女性の生の声を聞いてみましょう。

亮「一人一人の面倒をみるのがすごく面白いですね。お水を飲ませたり、食べ物を食べさせたり、眠らせたり、世話をするのがいいのですよ」

諏「いいな、僕も世話して欲しい」（笑い）

――それ以外には?

亮「自由度が高いのもいいですね。重量さえ守っていれば基本的に何をやってもいいところとか」

SLGの要素が強いRPGならやりたい

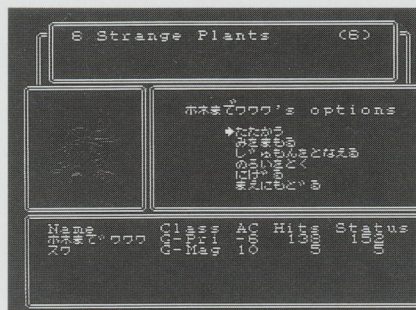
――はい。では3人目、諏訪さんにお願いします。

諏「俺はそもそもSLGが大好きなんですよ。ですからRPGは戦略的要素が高いもので、戦闘がしっかりしていないと面白いと思わないのです。RPGは、戦闘シーンだけでも遊べるくらいじゃなきゃ好きにはなれない。ですから、戦闘を簡略化して誰でも遊べるようにしたゲームだと、そもそも遊ぶ気すら起きませんね。そもそも戦闘というものは相手を殺して自分が生き残るってことでしょ。相手もこちらと同じ、相手を殺して生き残るということで闘っている。それが最近の某有名R

■あやしの座談会

戦いのリアリティを追求する

●名前　大橋　諏訪
●性別　男
●年齢　21
●ゲーム歴　13年
●RPG歴　10年
●初めて遊んだゲーム
　パソコンなら黄金の墓
●初めて遊んだRPG
　WIZ
●面白いと思ったRPG
　ファーストクイーンシリーズ、ハイドライドシリーズ、英雄を除くドラゴンスレイヤーシリーズ、ラプラスの魔、レンタヒーロー、ミネルバトンサーガ
●つまらないと思ったRPG
　山ほど
●最近印象に残ったゲーム
　シャドウラン
●好きなゲームのジャンルは
　SLG
●何かひとことお願いします
　シミュレーションRPGは面白いと思うが、SLG部分が単純な物が多い。SLGファンでも楽しめるほどのシミュレーションRPGがやりたいなあ。

言わずと知れたウィザードリィ。中毒患者と、拒絶患者の続出の患者製造ゲーム。このゲームに医者はいない。

PGの類は、最初に町の外に出ると、倒してくれといわんばかりに、レベル1のプレイヤーキャラクターにすらまともに闘えないような◯ライムのような敵が出てくる。おまけに、こともあろうに逃げずに襲いかかってくるし…そんなもの倒して強くなれるのならば、世界中勇者だらけですよ。ゲームを始めたばかりのキャラクターに、レベルを上げさせるためだけに存在している敵は僕はいらないな。戦闘には、常に生と死の緊張感がつきまとわないと、やっててシビれない」

――ではその好きなゲームに上がっている『ファーストクイーン』シリーズは…。

諏「そもそもSLGが好きな僕は、ゲーム内のデータが膨大であり、戦術、戦略を必要とするRPGがやりたいと思うのです。で、それ考えるとこれしかないんですよ」

亮「どんなゲームなんですか?」

諏「悪い国の女王を、善い国の王子が倒しに行くという、ストーリー自体はどうってことないものです。当然1人では歯が立たないので道中仲間を募るんですけど、その人数が半端じゃない。そもそも国と国との闘いですから、4人5人のパーティではなく、100人単位の部隊を運営するんですよ。しかもなんとその一人一人に名前があり、ステータスがあり、武器を持たせられる。冷静に考えるととんでもないゲームですね」

――ゲームそのものが好きな理由はわかりました。では、内容で好きなところはどこですか」

諏「挙げればきりないのですけど、まずリアルタイム制であるという点ですね。戦闘が始まればワーッとみんなが一斉に動きだして戦う。あたりまえのことですけど、これがターン制ならばこうはいかないですからね。リアルタイムが好きな理由に、ターン制についで普通に考えておかしい点をすべてクリアーしてるということがいえると思う」

――おかしい点というと?

諏「リアルタイムだと、ヨーイドンで始まって双方同時に動き出しますよね。でもターン制ですとどちらかが動き、行動し終わったら、今度は相手が動いてって感じでしょ。現実ではちょっと考えにくいですよね。子供の喧嘩にしたって、まず僕が殴るぞ『おりゃ』僕は動いたから今度はお前の番だ『うおっ』、よーし今度は……何てことはありません。常に双方動いていて、一方が殴り続けることだってあるし、殴られ続けることもあるわけです。それにRPGでは5人対1人という戦闘もありますが、関取1人と園児5人とかでもないかぎり絶対5人の方が有利なはずなのですよ。にもかかわらず、ターン制だと最初に攻撃した1人目は、仲間4人と敵一人の計5人が動き終わるまでボーっとしてるわけです。そんなこと現実には絶対ありませんよ。相手が人間サイズならば1回倒せばおしまいって気もするし…」

D「でもその1人が、それこそ神話の英雄レベルに強かったら、満足に戦わせてもらえないのも説明つくんじゃないかな。RPGってそういう所で成り立たせているものでもあるし…」

諏「まあね。このゲームでもそういったレベルのキャラクターは、平気で3~4人ぐらい蹴散らすけど。でも6人以上に密集して囲まれるとさすがにどうしようもなくなる。キャラ設定が、魔法的要素が絡んでいない普通の人間ならどんなに強くてもそのぐらいが妥当な線だと思うんだよね。すべてのリアルタイムのゲームがそうってわけじゃないけど、このゲームはターン制にあるシステム的な疑問を解消していたところが好きだな」

――このゲームについて他にありますか?

諏「システム以外だと、なんといってもエンディングですね。自分がゲームを解くまでに仲間にしたキャラクターすべてのリストが出るのですが、100人200人の単位なのに結構覚えてるのですよ。特にレベル10ぐらいになってから死んだ奴なんて、しっかり名前を覚えている。そのキャラが、スクロールしてくるリスト画面の中に『レベル10 なんとかかんとかの戦場にて戦死』とか出てくる。すごく感動しましたよ。当然、戦闘中に行方不明になる輩も出てくるわけですが、その消息もここでわかるようになっている。リストには生還とか戦死とかズラーっと並ぶ。最初にクリアしたときは圧倒的に戦死の方が多かったけど。そうだね、下手に愛だ、平和だっていって終わるものよりはるかに現実的で僕は好きですね」

D「ゲームやってまで現実性求めるなんて最低(笑い)」

諏「うるさい(笑い)」

――それ以外の、面白いと思ったゲームですけど。

諏「『ハイドライド』は同じ理由です。『ラプラスの魔』、僕もクトゥルフ大好きです。『ミネルバトンサーガ』、これも戦闘がリアルタイムものです。やはり戦闘シーンがビジュアルとして見えていると何が起きても説得力ありますからね。あと『レンタヒーロー』、これは狂ったような設定がよかった」

――他に、英雄を除く『ドラゴンスレイヤー』シリーズとありますけど。

諏「シリーズ物なのに、毎回ぜんぜんまったく違うゲームだったのですよ、これ。そのどれもが、すごく凝った作りになっていて…シリーズ物だからって前のシステムに少し新しいシステムをつけ加えて同じ物売ってるメーカーには見習ってほしいな」

最初はゲームをやってるだけで楽しかった

――では次に進みましょう。つまらないと思ったRPGです、順番を変えて亮さんから行ってみましょう。

亮「いままでそんなに沢山はゲームをやってないので、今のところはないのですけど」

諏「はーい」

――なんです。

■あやしの座談会

妖しげなキャラクター達が魅力のヴァンパイア。DRRのお気に入りである。

言わずと知れたドラゴンクエスト。こいつの発売日には、量販店前が、ロシアのマーケット状態になる。

諏「僕自身思ってることなのですけど、ゲームを初めてやる人には、そのやっているゲームの面白いつまらないの要素以外に、ゲームをプレイしていること自体に面白さというものを感じているはずだと思うんですよ。ただゲームやってるだけで、なんとなく面白くありませんでした?」

亮「思いますね。落とし穴とかに落ちても、ワーッとかいって喜んだり…ゲームそのものに夢中になってますね。確かに」

諏「僕とかDRRくらいに、5年、10年もゲームしている人間は、もう感じないんですけどね」

D「そう。ゲームをプレイするということに対しては面白さを感じなくなっているから、ゲームの本質的な面白さしか感じない」

諏「だからそのうちに亮さんにも、つまらないと思うゲームは、山ほど出てくるはずですよ。残念なことだけど」

亮「そうなんですか?」

一同「間違いなく!」

諏「昔、面白いなこのゲームと思って遊んでいたゲームを、今改めて遊んでみると、なんだ!このクソゲーは!ってこと、しょっちゅうありますよ」

――つぎは、DRRさん。『ドラクエV』に関しては先ほど聞きましたので、『FFVI』を面白くないと思う理由は?

D「正直いうとあまりやってないんですよ。実は。『オデッセリア』を終わってすぐにやり始めたのですけど、一般受けを狙いまくった展開が全然好きになれなくて、すぐにやめてしまったのです」

――では、諏訪さん。この「山ほど」ってなんですか?

諏「うーん僕は立場的にスクウェアとかエニックスとかに、個人的な好みで喧嘩売れないからなあ」

D「僕は、一般ユーザーとして既に売りまくっていますけど(笑い)」

――最近遊んだ中で、印象に残ったゲームなんですけど、DRRさん。

D「面白いではなく印象に残ったゲームですよね」

――そうです。

D「『K・O・F'95』と『ヴァンパイアハンター』はインパクトがありました。最近の対戦格闘ゲームはコミュニケーションの一つだと感じていますから」

――それ以外のゲームは?

D「暗いのが好きだから」

――諏訪さんは?

諏「最近はほとんどないですね。ちょっと前でもいいなら『シャドウラン』」

――理由は?

諏「リアルタイムですから(笑い)。あとラヴクラフトも好きだけど、F・K・デックも好きということで、世界設定がサイバーパンクだから」

――亮さんは、『FFVI』と『かまいたちの夜』ですか。

諏「女の子は『FFVI』好きだよね。」

亮「私、シャドウが好きだったんです。シャドウの為だけにこのゲームやってました。だから、シャドウばかりレベルを上げて遊んでいました

諏「そうだね。キャラクターに対して思い入れができれば、どんなゲームでもやってて楽しいですよね」

亮「そうですね」

D「僕が『オデッセリア』を好きなのも、キャラが好きなのも理由の1つですよ」

――『かまいたちの夜』は?

亮「弟切草と同じで選択肢が変わってきたりして、何が起こるか期待させてくれるのですよ」

諏「うーん。そういう展開は、RPGこそやらなければいけないと思うのですだけね」

D「まったく同感です」

RPGライフの指針となる雑誌をめざして

――それでは最後に、好きなジャンルのゲームとその理由を挙げてもらいましょう。まずDRRさん。

D「一つ上げるならRPGです」

諏「2つ上げるなら?」

D「アドベンチャー」

諏「要するに、ストーリーものが好きなのですね」

D「つけ加えるならば、暗い話が好きですね(笑)」

諏「徹底してますね」

――亮さんは?

亮「私もRPGですね。と、いうよりは他ができないんですよ。アクションとかは下手でちょっと…」

――諏訪さんは…。

諏「SLG」

D「そちらも徹底してる」

諏「RPGも好きなんだけど、僅かにSLGの方が上なんだよね」

――なぜですか?

諏「人と対戦して競えるという点ですね」

――何をどうまとめていいのかわかりませんが、まとめましょう。

諏「基本的に、みんなRPGが好きなわけだし…」

D「そうだね、もっと好きになるために面白いゲームを求めて、これからもRPGをプレイするってことで…」

亮「いいんじゃないですか?」

――そうですね。そして、そのみなさんのRPGライフのお手伝いをさせていただくのが、このRPGFanなのです。

一同(笑い)

諏「しっかりオチがつきましたね」

〈END〉

RPG Q&A

Q RPGっていったいなんですか？ 僕にもできますか？ 教えて。

A

RPGとは、自分でゲームのキャラクターになりきって、その役を演じるゲーム。

RPGとは、ロールプレイングゲームの略でおおよそに意訳すると「役を演じるゲーム」となるのです。又、昔は成長していくゲーム、選択肢のあるゲームもRPGと言われていました。これらは最近では特筆されなくなり、聞かなくなっています。ですから中には、シューティングゲームにも、RPGと表記されたものもありました。

それが複数のメディア（テレビゲームや、ボードゲーム他）でプレイされたためにRPGがマクロな意味を持つようになってしまいました。

しかし、現在のテレビゲーム界で言うなら、敵を倒し、経験値を得、レベルアップしていきシューティングゲームではないものを一般にRPGといっています。

シューティングゲームではないものという言い方は、シューティングゲームとRPGの各システムが上手く融合しているものが存在していないからです。シミュレーションRPGとか、アクションRPGとか言うのはよく聞きます。が、シューティングゲームは敵を射ち倒すゲームでそのシステムスタイルの硬派さが、RPGの柔軟なシステムスタイルに相反するものだから結果、今までの製品にそれは存在していないのです。

Q ダンジョンって何ですか？ なにかとても恐いところらしいんですけど、大丈夫でしょうか。ロープレやる時は必ず通らなきゃいけないらしいんですけど。

A

ダンジョン。英語で読むと、ダンジョン。一方、洞窟などと呼ばれる。

ダンジョンとは一般に迷宮、迷路と思われていますが、直訳は城のなかにある土牢の事です。

ではどうしてこのように意味が変わってしまったかと言うと、はっきりとは言えませんが、おそらくファンタジー冒険家が、城の地下牢から冒険を始めたから、冒険のステージが土壁の地下迷路であったなどと思われます。

さて意味の変わってしまったいまではダンジョンとは地下に存在する迷宮、空中であろうと土壁に囲まれた空間、迷路をダンジョンと言っています。

また、3Dダンジョンとは、屋根の無い迷路を上から見ているようなドラクエやF。Fのダンジョンとは違い、キャラクターの向いている画面のみが眼前に表示され、又それらにパースがつき奥行きが感じられるダンジョンを3Dダンジョンと言ったりします。

いまやダンジョンはロープレにはつきもので、「ダンジョンなくばロープレにあらず」と言うことわざもあるくらいです。また、ダンジョンにもいろいろな種類があり、「ディープダンジョン」「ダンジョンマスター」「ダンジョンキッド」など、つぎつぎと新しいダンジョンが登場しています。君も変なダンジョンに入らないように、注意が必要です。これから先、いったいどんなダンジョンが出てくるんでしょうかねえ。

Q RPGの「イベント」って何ですか？

A

要するに、イベントっていうのは、キャラクターに降りかかる災難のことです。

ゲーム中において、ある条件が揃った時に、起こる出来事、事件のことです。たいてい最初に重要なキャラクターと会ったときや、ストーリー上の分岐点などで起こることが多い。要するに、なにかキャラクターに問題が起こったときに起こる一連の事件のことです。

たとえば、F・FⅥだと、オペラ座のシーンなんかが有名なイベントです。ヒロインがオペラ歌手に扮して、歌詞を間違えないように舞台を昇っていく。この歌詞をプレイヤーが選択できるのです。まあ、一種の記憶ゲームのようなものですね。

Q ゲームの解説書って、ゴチャゴチャしていて読みにくいけど、いったいどこから読めばいいんですか？

A

読みにくいのもあるけど、パソコンのマニュアルに比べたら、はるかにましです。

昔と違って、ゲーム自体がかなり親切になってきています。マニュアルがなくてもプレイできる、マニュアルレスのゲームもけっこう出てきています。しかし、そのためマニュアルの存在価値がなくなり、マニュアル自体が読み物になってきてしまっています。つまり、わからない人にとっては、ちんぷんかんぷんの内容になってしまっているのです。だからこそ、攻略本などがよく売れたりするのです。パソコンのマニュアルなど、まともに読む人がいないのではと思えるほど、ひどい作りです。ですからパソコンの世界では、副読本が飛ぶように売れます。ちょっと歪んだ世界なのです。

ゲームのマニュアルに関しては、「読んだらやるな、やるなら読むな」ということが言えるかもしれませんね。

Q NPCってなあに？ 怖い人なんですか？

3 Corsairs (3)
3 Garian Raiders (3)

Ogre's options

Fight
Parry
Spell
Dispell
Run
Take back

Name	Class	AC	Hits	Status
Ogre	E-Lor	LO	10+	218
Mephist	E-Bis	8	10+	200
[illegible]	E-Mag	10	1	4
[illegible]	E-Mag	10	1	5
Spirit	E-Nin	-2	91+	100
Medusa	E-Bis	10	37+	61

A

NPCとは、ノンプレイヤーキャラクターの略です。仲間だけど操作できないのです。

NPCとは、ノンプレイヤーキャラクターの略でその意味はそのとうプレイヤーの担当していないキャラクターのことです。ゲーム内ではNPCといいます。

例を上げればRPG（前答の文は忘れドラクエや、F・Fを考えて下さい）の中に出てきて主人公、その味方等プレイヤーが操作できる者に相当する存在があり（キャラクターの設定がメインキャラと比べて遜色無いという事）それでいてこちらの意志には関係しない独自の行動が決定されているものを特にテレビゲーム内ではNPCと言います。

今号でも紹介した『ビヨンド・ザ・ビヨンド』には、スタイナーというNPCが登場します。このベビードラゴンは、プレイヤーが操作することはできませんが、いつも主人公の後をついてきて、火を吐いたり、かみついたりしてきます。戦闘の時はけっこうたよりになるのですが、それ以外では、言うことを聞いてくれないのでけっこうイヤになることもあるかも。でもNPCは、何でも言うことをきくペットとは違って、生身の性格を感じられるところがウケているんじゃないかと思います。

RPGの老舗「ウィザードリィ」では、NPCとの会話がゲームを進めるうえで大きな部分を占めています。たとえば、NPCのオッサンと会話して情報を集めたり、アイテムを買ったりしないと先に進めないほど、重要な存在になっています。話し掛けるときは、まずあいさつから。いきなり殺しちゃだめですからね。

Q RPGを何人かで楽しみたいのですが、何か方法はありますか？

A

RPGというのは、人によってプレイの仕方がまったく違うのが特徴です。それこそ千差万別なのですが、だからこそ逆に他人がどういうプレイをしているのかが気になるものなのです。「おれのパーティーはこうだけど、あいつのはどんなパーティーだ」と言ってみたり、「あの敵がどうしても倒せないんだけど、他の人はどうやって倒してるのかな」など、気になる点は山ほどあります。また、ゲーム好きの家族の場合、カセットの奪い合いになることも予想されます。そんな時は、セーブデータをひとりひとつづつ使うのがおすすめ。こうすれば、自分だけの冒険を邪魔されずにすみそうですね。(でも、カセットの奪い合いは解決しないような気が……)

セーブが複数できるゲームは、ひとり1個ずつセーブするようにすればOK。

そしてやはり、RPGが好きな友達がいると、道で会ったときの会話も弾みます。

「今レベルいくつ？」

これがRPGファンの挨拶です。芸能人が、

「おはようございます」

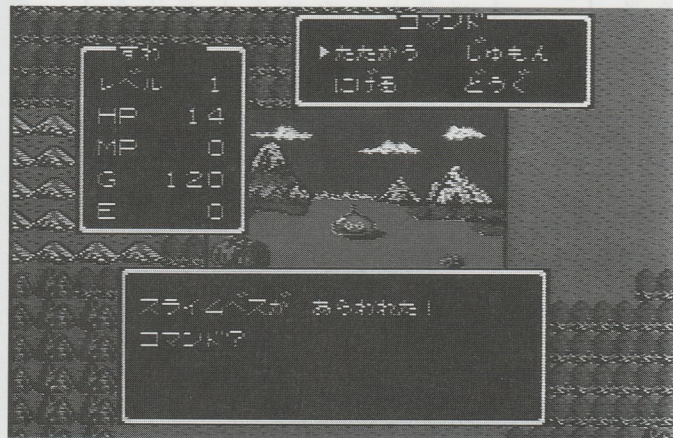
というのと同じで、まずは相手のレベルを確認しましょう。また、もしケンカに巻き込まれたら、手刀で相手の首をはねましょう。……というのは冗談ですが、実際に一緒に遊ぶことはできなくても、町で、学校で、RPGの、同じ冒険を共有した者だけが持つ奇妙な連帯感が人を包む、ということはあるはずです。実は、それこそがRPGをみんなで楽しむということなのではないでしょうか。

Q RPGをこれからやってみたいんですけど、どれをやったらいいですか？

A

この質問に納得いく答えはない。その答えは自分自身で見つけるのだ。

それがRPGだ。

RPGといっても、まさにピンからキリまであります。「ウィザードリィ」から「F・F」まで、年齢、性格、行動様式に合わせてさまざまなRPGが用意されています。「ロープレははじめて」と言う人には、やはり「ドラクエ」。分かりやすさ、面白さ、ともに最高峰のRPGです。万人にすすめられる、ロープレの中のロープレです。特に「ドラクエIII」はシリーズ最高作との呼び声高く、ロープレファンの読者には一人残らずプレイして欲しい名作です。

そして「ドラクエ」をクリアした初級ロープレファンには、もう無限の道が開かれています。原点に帰るならば「ウィザードリィ」、もっと難易度を追求したければ、「マイトアンドマジック」、身を切るような緊張感に身をさらしたければ、「ダンジョンマスター」。アクション派の人には、やはり「イース」シリーズ。そしてシミュレーション好きには「ファイアーエムブレム」「ジャストブリード」などがお薦めです。

このように、RPGというジャンル自体が別のジャンルと融合しつつあります。それは、RPGの持つ本来の面白さ、つまり「キャラクターになりきって、あたかも自分がしているかのように冒険する」という、いわばゲーム本来の面白さを、他のジャンルでも積極的に取り入れていった結果であり、RPGの面白さを証明することでもあります。

「ロープレファン」では、キャラクターの「成長」の要素も、RPGにとって重要であると考えています。それは、RPGが、プレイヤー自身が作り出すドラマだと考えるからです。主人公が、目的を達成した後に成長しないドラマなど、なんの面白みもないのではないでしょうか。プレイすることを通して、プレイヤー自身もまた何かを感じ取ってくれれば、それこそがRPGであると思います。「ロープレファン」では、これからRPGをやってみたい、おもしろそうだ、と思っているユーザーを、応援します。

お便りを待ってます！

●ゲームの中でも奥の深さがあるだけに、RPGには結構特殊な専門用語がありますね。用語だけでなく、基本的なRPGの捉え方など、いろいろな質問にお答えします。

＜宛て先＞

〒160 新宿区新宿1-3-5　新進ビル302　RPGFan「Q&A」係

アダルトゲームはやっぱりオイシいぞ

■大人の愉しみ・アダルトのめざめ

コインに表と裏があるように、世の中にも表と裏がある。そして、ゲームの世界にも同じように表と裏が存在するのだ。

ゲーム雑誌を読んだことがあるものならば、けっこう恥ずかしい広告を見たことがあるはずだ。それは「生写真売ります」とか「素敵な恋人があなたに」とかそういうものではなくて、今やパソコン（PC－98）ゲームの半数以上を占めるという、アダルトゲームのことである。

アダルトゲームのことをとやかく言う人もいることはいるが、それは夜の仕事をしている女性たちを差別的な目で見るのとまったく同じことで、とてもよろしくないことである。釈尊や空海ならいざ知らず、われわれ俗人が性欲を完全に克服することなどできはしない。アダルトゲームの広告を見て、「ケッ、こんなもんやる奴の気が知れねえぜ」と言う人たちは、どこかで自分に嘘をついていると言いきれる。なぜなら、かくある数年前の自分自身がそうだったからである。

■オン・ザ・クロスロード

私は、S県のとある町で生まれた。自慢ではないが、小学生の頃から成績はよく、中学に上がった時には、優等生としてそれなりに学校もチェックしていたらしい。そんな私は周囲の期待どおり、優等生として成長し、自慢ではないが市で一番の進学校と言われる高校に入学した。そこでも半年くらいはいわゆる優等生で過ごしていた。それ以外の生き方を知らなかったのだ。

そんなある日、私の人生に重大な転機が訪れた。

「ねえ、今日ヒマ？」

「えっ、うん、別に暇だけど」

「それじゃあちょっと、生徒会の仕事手伝ってくんない？」

確かこんな会話ではじまったと思う。私は、そいつ＝M山とはけっこう趣味も合い親しくしていたので、私は自然にそう応えて、ともに生徒会室に向かった。

生徒会室では、ある意味衝撃的な光景が私を待ち受けていた。普通、生徒会と言えば、折り目正しい人々が、折り目ただしく仕事をしているというのが相場である。しかしそこでは、ウルトラヴォックスをガンガンかけ、椅子でふんぞり返っている生徒会長と、二人であやとりをしながらきゃあきゃあと騒いでいる女生徒たち、そして将棋に興じている、60年代を思わせるフォーク青年たちが、異様な熱気を発散していた。私はその雰囲気に半ば圧倒されながらも、M山に紹介されその部屋へと入っていった。

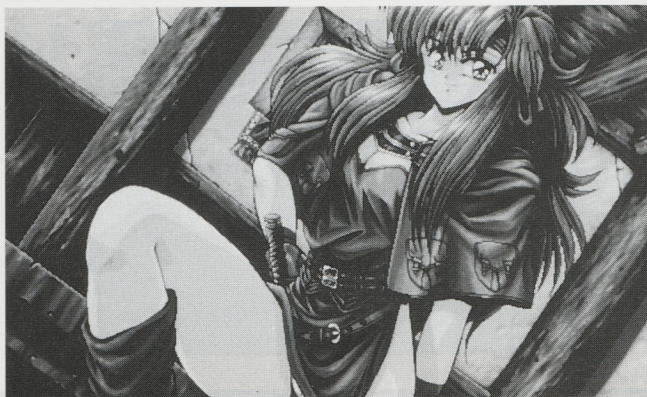
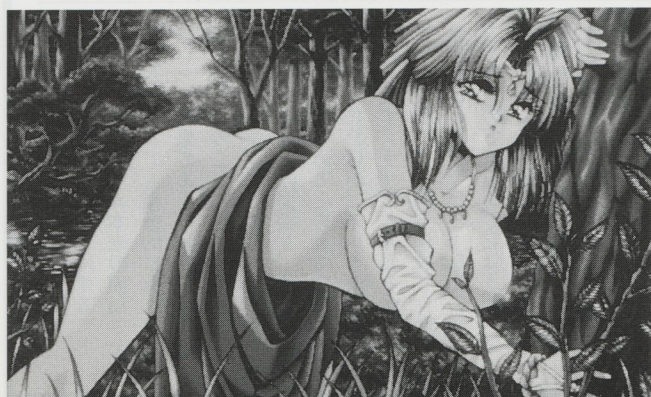
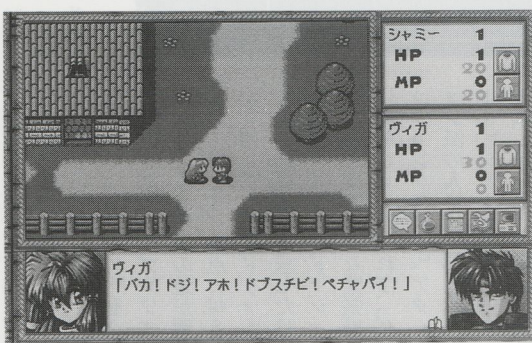
そこで出会った生徒会長・S原こそが、私の生き方を正反対に変えさせた張本人なのである。

最初の彼に対する印象は、単に「おもしろい奴」というだけであった。しかし彼と話しているうちに、彼の言葉に含まれた知的な「毒」に冒されていたのに、その時はまだ気がついてはいなかった。彼の話は単純に面白く、そ

ブマンマーカー2

メーカー／D.O.　定価 ￥8800
HD専用　マウス　MIDI対応

美少女RPGの代表作のひとつとも言える大作だ。シャミーとヴィガのおなじみの名コンビが、今回も大冒険に出かける。しかも、PC－9801では先駆的な256色グラフィックを標準装備だ。

文嶋 俊一

れだけでも驚きだったが、それ以上に驚いたのは、彼が、いや、彼らの誰もが学校や教師のことを批判し、時には無能呼ばわりしたことである。

　それまでの私にとって、教師や学校は「絶対」であり、侵すべからざるものであった。生徒会と言えばそれらと同じ権力の執行者であり、これまた「絶対」のものとして私の認識の中にあった。その彼らが平然とそれらを否定したのである。私の中で、何かが音を立てて崩れていった。

　後で知ったことだが、親友のM山の父親は日本共産党の党員であった。そしてM山自身もその青年組織＝民主青年同盟の一員だったのだ。そう、彼は毎朝「赤旗」を配っていたのである。

そして問題のS原は、「俺はノンポリだから」とうそぶいてはいたが、その知識の量・質ともハンパではなかった。しかもその知識をユーモアに変えるセンスをも持ち合わせていたのである。

こうして私の認識は一変した。それなりの優等生としてしか生きる術を知らなかった私が、まったく別の生き方を発見したのである。

■Hアドベンチャーとの出会い

　高校で生徒会副会長になり、学校や教師たちとバチバチやりあいながら、大学へと進学した。そこで出会ったのが、人気アダルトゲームメーカー・エルフの『ELLE』であった。もし私が優等生のままであったなら、こうしたアダルトゲームには一生涯手をつけなかったに違いない。

　『ELLE』は当時（今も）アダルトゲームの主流であるアドベンチャーゲームである。プレイヤーはマウスで「話す」「さわる」などのコマンドをクリックすることでゲームを進めていく。

　『ELLE』で画期的だったのは、いわゆるHシーンで、相手の身体の各部分を直接クリックすることができるということだ。たとえば、「胸」をクリックしたり、「脚」をクリックしたりすると、ほぼ皆さんの予想どおりのことを相手に対してすることができる。文字で書くと何てことなさそうであるが、ゲームといえば「ウィザードリィ」くらいしかまともにプレイしたことがなかった私にとっては、それこそ天地がひっくりかえるほどのショックだった。だが、『ELLE』がもしそれだけのゲームだったなら、私の関心もそこそこのものであったろう。特筆すべきはそのストーリーだった。舞台は近未来。プレーヤーはそこの地方分署に赴任してきた超一流のハンター。あなたは同僚のエルとチームを組んで、謎の連続殺人事件を追う……

　こうしたハードな設定のゲームだけに、やはりたくさんの人が死ぬ。仲間のハンターたちが次々と殺されていくさまは、思わず目をそむけんばかりである。そしてそうした展開にも関わらず、Hシーンも無理なく組み込まれているのだ。『ELLE』でのHシーンは、エロチシズムではなく、バイオレンスとして描かれているのだ。当時はわからなかったが、おそらくは、こうした演出の技術やストーリーテリングが、私の琴線に触れたのではないだろうか。それはまさに、「ユリイカ！」と叫んで風呂場を飛び出したアルキメデスのごときであった。

■歪んだ社会認識の現れ

　「アダルトゲーム」というからには、ゲームでなくてはならない。ただHなグラフィックを見たいのならば、HなCG集でも買っていればいい。ならば、なぜ人は「アダルトゲーム」に群がるのであろうか。

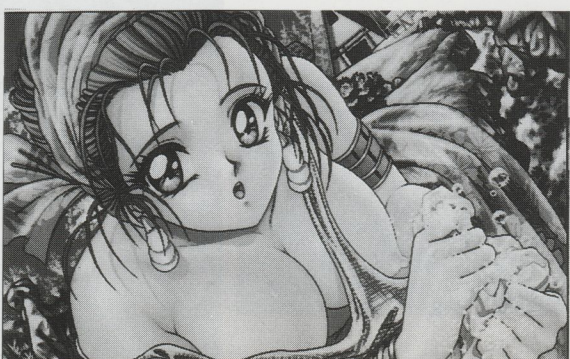
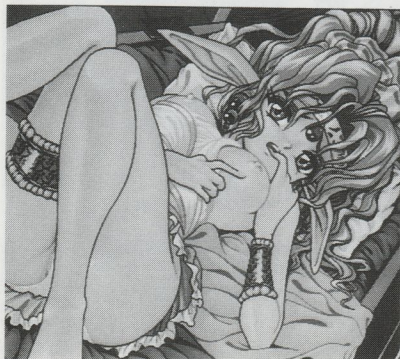
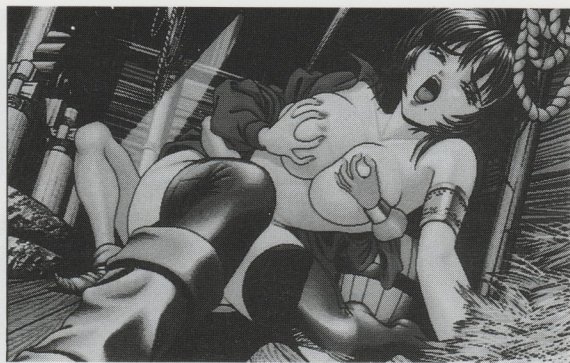
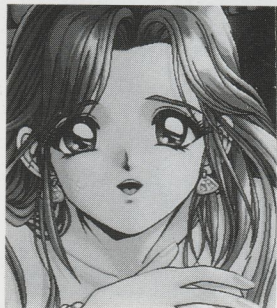
　一言でいえば、それは「達成の悦び」と言える。「征服」と言い換えてもいい。女性にとっては気分のいいものではないだろうということは分かるが、これも如何ともしがたい、男尊女卑の歴史の中で生まれ出てきた男の性なのである。よくHな絵や写真を見て、「いかがわしい」とか「いやらしい」などと言って非難する人がいるが、これほど馬鹿げたこともあるまい。もともとHな絵というのは、「いやらしく」描いてあるからこそHなのである。いやらしくなくてHな絵など、存在するはずがない。だからこそ人はアダルトゲームに自分なりの「いかがわしさ」を投影しているのではないだろうか。

　現在、PC－98で発売されるゲームの半数はアダルトゲームであると言う。一体なぜにこれほどまでの隆盛を極めているのだろうか。それは、人間の性欲という要素ももちろんあるが、しかしもっと単純に、「ゲーム」として面白いからではないのか。

　たいていのゲームには、「セールスポイント」というものがなくてはならない。それは、有名スタッフであり、また斬新なゲームシステムや、美しいグラフィックである場合が多い。メーカーの広報担当者は、頭をひねり、時間を使い、こうしたセールスポイントを捻りだす。しかしアダルトゲームの場合、Hであるということ自体がセール

Dangel デンジェル

メーカー／ミンク　定価　￥8800
HD対応　18禁

ミンク待望の新作は、ファンタジーRPGだ。本作でもミンク独特のグラフィックでのHシーンが目白押しだ。超・破天荒な主人公アンデュークが世界中を駆け巡り、Hな冒険をするぞ。

スポイントであるため、そうした俗事に手を染める必要はない。純粋に、「どうやってプレイヤーを楽しませるか」のみを考えることができるのだ。故に、アダルトゲームには概してゲーム性の高いものが多い。（もちろん中には他のジャンル同様、箸にも棒にもかからないようなものもあるのだが……）もちろんこの雑誌の扱うところの、RPGも多数存在する。ディスカバリーの『ミラージュ』は、その中でも最高峰と言えるできである。

■文化としてのHゲーム

3Dダンジョンであること、マウスオペレーションであること、そして、地上に出ると、ていねいなグラフィックのイベントシーンが展開することなど、パソコンゲームであることがすべて良い方向に向いている。そして、このゲームもストーリーがひじょうによくできていて、とても重い（どうやら私は重いアダルトゲームしかできないようである）。当然のごとく、続編の『ミラージュ2』も名作であり、とても重い。私は、この時ほど「アダルトゲームをはじめてよかった」と思った時はない。

さて、ここでアダルトゲームのRPGというのは、いったいどういうものなのか疑問に思う読者の方もいるだろう。通常（何が通常だかよく分からないが）、アダルトゲームに登場する「敵」というのは、なぜか女性である（人型以外の敵はメスである）。そして、プレイヤー（当然男である）が敵を倒すと、その敵がなぜか「脱ぐ」のである。初めて聞く人は思わず笑ってしまうかも知れないが、これが伝統的なH・RPGの姿なのである。

基本的に、アダルトゲームをやる人というのは、どこかひねくれた面を持っていると思う。それがどんな面かは分からないが、学校で、会社で、どこか違和感を感じている、そんな気がする。私が優等生として生きることををやめたように（世間では落伍者とも言うらしいが）、きっとアダルトゲームをやっているみんなも、普通の「幸せ」な暮らしはしっこないはずである。そんな面もあってか、アダルトゲームというのは一般のゲームファンはまず買うことはない。それどころか、売り場に向かうことすら恥ずかしいと感じるだろう。それはあたかもレンタルビデオショップで、Hビデオを借りようとしてオドオドしている高校生のようでもある。それはショップの売り場が、アダルトゲーム専用のフロアなどを作ってしまったために、ますます拍車がかかりつつあるのが現状だ。

買うのが恥ずかしい……それだけの理由でアダルトゲームをプレイするのをためらっている人がいるなら、まずは友達に借りてでも（本当は買って欲しい）、プレイして欲しい。きっとその魔力にとりつかれるはずである。そして、ゲームという分野が、こんなにも裾野が広いのかと驚嘆するはずである。低俗などと言う言葉で片付けてしまうのは、あまりにナンセンスだ。マンガや絵画、映画を見れば一目瞭然だが、高尚も低俗も含めての文化である。高尚なだけの文化などありえないし、もしあったとしてもとんでもなくつまらないものであるに違いない。ゲームが文化であると高らかに叫ぶのであれば、低俗をも許容するべきである。優れた文化には、質と量が必要なのだ。

■一挙両得！　アダルトGo！

たかがアダルトゲームに何を力んでいるのかと思われるかも知れないが、アダルトゲームというフィルターを通して、その本当のゲーム性が覆い隠されていることへの提言なのである。つまり、『ミラージュ』や『ELLE』、『同級生』や『MY　EYES』（?）をプレイしたこともないゲームユーザーが、「アダルトゲームなんてHシーンを見るためだけのもので、ゲーム性のカケラもない」などと話しているのを耳にすると、ゲームという文化自体への認識がまだ進歩していないなあ、とつくづく感じてしまうのだ。私を含めたユーザー全員に、「ゲームを文化にするのも、オモチャのままにしておくのも、あなた次第だよ」という言葉を贈りたい。

とどのつまり、アダルトゲームは、ゲームを文化へと押し上げる起爆剤なのである。やっぱり、アダルトゲームはゲーム全体の利益になり、プレイして楽しい、オイシい存在なのだ。

（文嶋　俊一）

ロマンスは剣の輝き

メーカー／フェアリーテール　定価 ￥8800
HD専用　要バスマウス

このゲームは、一本道スタイルのRPGではなく、プレイヤーの選択によって、その後の展開が大きく変わってくる。練りこまれた、手ごたえのあるシナリオになっている。

SOUND OF R·P·G·M

伝説のサウンドを風に乗せて、君の耳元へ…●

S「さて、新創刊、新連載の記念すべきこのコーナーの第一号を飾るのは〝ザナドゥII〟のサントラや」。

D「へ？〝ザナドゥ・シナリオII〟にBGMなんてそんなにあったっけ」。

S「老人は黙っとれ、旧ザナドゥは第二作目の方が圧倒的に面倒臭かったけど、〝風の伝説〟はシナリオ2の方がえらくサクサク進んだなあ」。

D「もとのゲーム知っていると当時の印象が先入観になって公平な批判ができねーだろ」。

S「せやな。で、どんな感じや？」。

S「せや」。

D「ゲームサントラの方はPSG音源とPCM音源が入っているけど、どちらもゲームのまんまなの？」。

D「それでもちゃんと聞けるのはさすがファルコムだな。ここのPSGかなりレベル高いよね」。

S「確かに」。

D「でもこのテのサントラの完全な情景描写音楽って、ゲーム知らんとどうにもならんな」。

S「そやけん全曲集で入っとらん曲あると悲しいやん。ごっつ印象に残ってるシーンのBSMとか無かったりして悔しかったことないか？」。

D「ある。ラ○ユタとかセー○ームー○とか……」。

S「まあ、PSGの方はそないなもんやろ。PCMはさすがにゲームまんまとはいえ、ええ曲多いやろ」。

D「打ち込みもいいセンスしてるし…」。

S「Dはどの曲気にいったんや？」。

D「うーん。12の〝UNKNOWN TRUTH〟と18の〝DARKNESS〟」。

S「THUNDERC LAP〟あたり？」。

S「18は俺もええと思うけど、12ってこれこそ情景音楽やん」。

D「それでもいいものはいいんだ。俺本来ゲームのBGMとか好きだからなあ。一番好きな作曲家って川井憲二だし。で、Sの好みは？」。

S「そやね、4の〝TRIUMPHAL HYMN〟とか8の〝THE LAST OF DRAGON SLAYER〟あたりやな」。

D「う〜ん。4あたりはゲームやってない身にもこう……訴えかけてくるものがあるなあ。オーケストラ系の打ち込みって結構ムズいけど、これいいよ。ハープとか気持ちいいし……。ぜひファルコムの誇る寺嶋アレンジの生音で聞いてみたいところだな」。

S「せやな。で、25曲目からはバンドアレンジやな」。

D「JDKって結構毎回いいもの作るな。26の〝HARD PRESSURE〟なんかゲームやってない身にも燃える物があるぜ」。

S「ほんまDはこのての曲、好きやな」。

D「ハイハットがいい感じなんだよな」。

S「そやなあ、俺は28〝BLIND MAN～OVER THE DESERT〟あたりがええな」。

D「なるほど、そのへんて何となくSの作る曲に近い物があるな」。

S「そないゆうたら26なんかDの作る曲にも近いやかいか」。

D「まあそれはおいといて。結論を言いましょう。ゲームやった人は〝買い〟だな」。

S「やっとらんくせに言い切るかいな……。しかし俺もいいサントラやと思うで」。お次は、TBSラジオ（954KHz）土曜日深夜2時からの〝TARAKOファルコムぴーヒャララ〟でオンエアされた第1話から第4話を収録した、CDドラマ〝風の伝説ザナドゥ⊞・ヒロイン達の誕生日〟や」。

D「はあ。フム。ゲームやっとらん俺にはキャラクター知らない分ちょっとつらいけど、なかなかどうしておもしろいぞ」。

S「さっさと遊べよ」。

D「でもこのCDってラジオ聞きのがした人以外は用無しじゃないの？」。

S「まだ5曲目聞いとらんだろう」。

D「あっと、これが5曲目？……かなり面白かったけどこれがどうかしたのか？」。

S「これ、CDオリジナルストーリーやねん。それに見てみい、声優陣ごっつ豪華やろ。ラジオ聞いた聞かないに関わらず、ファンなら持ってたい1枚やな」。

S「次に紹介するのは〝ぽっぷるメイルパラダイス4〟やな。同名のアクションRPGのストーリーをもとにCDドラマ化してきたシリーズなんやけど、今回でなんと4枚目になる人気シリーズや」。

D「俺、98でプレイしたぜ、キャラクターも面白かったし、アクションも歯切れの良いテンポで進んだっけなあ」。

S「今までのファンはもちろんのことゲームは知っているけど、ドラマCDは知らんかった、聞いたことあらへんゆう人はぜひ聞いてみてや」。

D「ほんじゃ俺、聞いてみるわ」。

S「あのなあ……」。

D「なんだかんだ言うとる間にスペース無くなっちまったぜ」。

S「ほな今月はこの辺でおひらきやな、つきあってくれておおきにや」。

◀『風の伝説ザナドゥII』●CD2枚組
キングレコード●¥3800

◀CDドラマ『風の伝説ザナドゥII』
キングレコード●¥2800

◀CDドラマ『ぽっぷるメイル・パラダイス4』
キングレコード●¥2800

S●楽器は使えこなせないがDTMにより作曲を手がける若手プログラマー　D●クラシックよりアニメまで作曲歴15年の学生音楽サークル主宰者

異色RPGコレクション

第1回 RENT A HERO

セガ MD 8700円
'91年9月20日 発売

一般的、普通、常識、そんな物ではもう満足できないという人へ…

変な名作、マイナーゲームならまかせとけというメガドラパワー大爆発のこの作品。笑いすぎには要注意だ。

奇想天外、奇妙奇天烈、セオリー無視の変わり種RPGを、みなさまに紹介させて頂きますのがこのコーナー「異色RPGコレクション」でございます。第1回目の今回は、私のコレクションの中でもとっておきの1本である「RENT A HERO」をお読者の皆様にご紹介させて頂こうと思います。

●変の一言では言い表せない変さ加減

今までありとあらゆる設定のRPGが発表されてきましたが、このゲームの先にも後にもこのゲームを越えるおかしな設定のゲームはないでしょう。だからといってふざけたゲームなのかとお思いになられるかも知れませんが、滅相もございません。ゲーム自体はとっても真面目なゲームであります。では、どこがどう変であるかこれからご説明させていただきましょう。

●変なストーリー

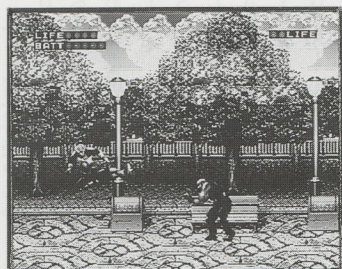
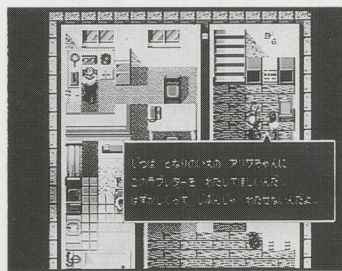
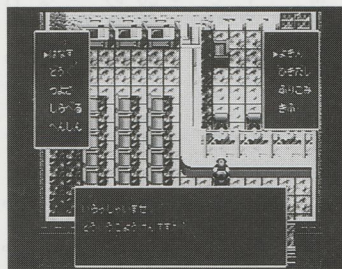
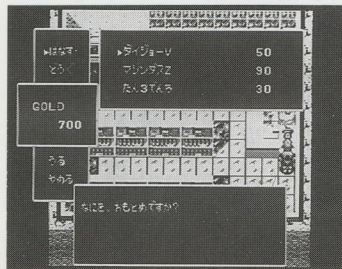
お話は主人公のお父さんが転職をして「コージャ」の町に引っ越し、そのお祝いにご近所の方々を招いてホームパーティを開催するところから始まります。パーティは、お父さんの司会で始まり、順調に進んでいました。しかし、料理の出前の為に主人公がかけた1本の電話がこの後に起こる大騒動の引き金になるとは、この時点では誰も知るよしもございません。

パーティも終わりに近づきお父さんがご来場の皆様を驚かせようと、怪獣の縫いぐるみを着てリビングに登場したその時です、料理を頼んだはずの出前持ちが料理の変わりに変なコンバットアーマーを持ってきたのです。

主人公は思いました。「このアーマーを着てお父さんと戦えば受けるかも知れない……。」と。

そしてアーマーを身につけた主人公はお父さんと向き合い軽くパンチを繰り出しました。しかし、そのパンチが触れるやいなや、お父さんの入った怪獣の縫いぐるみは壁まで吹っ飛び中に入っているお父さんはのびてしまいました。

主人公いわく「軽く殴っただけなのに……。この力は、いったいなんなんだ……。」

戦闘はアクションだ。闘え！レンタヒーロー

どんな依頼でも引き受けるのがヒーローの条件だ。

コンバットアーマーのレンタル料は銀行振込、自動引き落とし だ

コンバットアーマーの動力は電池だ。コンビニで電池を買ってチャージOK。

●変なクエスト

主人公が出前を頼んだ「センセーショナル・カフェテリア」通称「SECA」の手違いにより主人公の元に届いたレンタルコンバットアーマー。銀行振込によりレンタルできるアーマーを身につけ主人公は「レンタヒーロー」として活躍することになります。

ヒーローになってからの初めの頃の仕事は、町内パトロールの依頼、子供に頼まれたラブレターを渡す依頼、食堂の出前の依頼、デパートのアトラクションの出演依頼など、おおよそヒーローがやるような仕事ではないものが次々と舞い込んできます。（しかし、これらが馬鹿らしくて楽しい）しかし着実に仕事をこなしていると、「SECA」より正式にレンタヒーローとして認められ、秘密研究所への出入りが許可されます。

●変な設定

秘密研究所の入口があるという「センセーショナル・カフェテリア」の食堂に来てみるも、入り口は見あたりません。あきらめかけた主人公がトイレの便器に座ったその時です。トイレの便器がエレベーターのように高速で地下に降りて行くではありませんか。（大爆笑）そこで主人公はレンタヒーローとしての使命を告げられるのでした。

●要するに変なゲームだ

このゲームの変わった所といえば、アーマーの主電源が電池のためコンビニにヒーローが電池を買いに行くところや、子供達の前で犬のフンを踏むと知名度があがったりするところ、空が飛べるわけではないのでヒーローが電車に乗って移動しなければならないところなど、変なところを数え上げたらきりがないくらい変なゲームです。しかし最も変なところといえば、ゲームの中のキャラクター達はこれらのことを大真面目にやっていることではないかと私は思います。

変なゲームが多いメガドライブですが、このゲームは群をぬいて変だと思います。中古屋などでお見かけになられた時は、すぐさまお買い上げになられることをお勧めいたします。では今回はこのへんで失礼させて頂きます。

© SEGA

RPG Fan Network

諏訪　「ハローエブリバディ。創刊に伴いスタートできるかどうか危ぶまれたこのコーナーだが、１通でも葉書が届く限りこのコーナーは守り抜くつもりだぜ、ベイベイ。みんな応援してくれよな！」

■「勇者は呪われちまった」

Ｂ５／オフセット／124項
無記名為替800円＋270円切手
〒354　富士見市関沢3-17-29
山田恵以子

RPGFan宛の記念すべき第一号です。この本の凄いところは124というページ数にも関わらず、個人誌だという点ですね。俺はダンマスです。竜の中では雨宮ですね。

■「BUっトビ！！リムル」

Ａ５／オフセット／52項
無記名小為替500円＋190円切手＋宛名シール〒166　杉並区高円寺南2-8-1
ダイヤモンドマンション1010
スタジオドロップ　野口麻美

FFリムルのギャグ中心本ですけど、ギャグもいいセンスしてますが、なんといっても絵柄がかわいいと彩が叫んでおりました。

■「3DO　FINAL」

Ｂ５／オフセット／50項
無記名小為替600円＋270円切手＋宛名シール〒330　大宮市宮原町1-87-1-1010
池田友紀

FFⅥオンリー本です。ギャグあり、シリアスありで、FF好きな人を楽しませてくれる内容になっています。

同情するなら葉書くれ。

彩「ついに創刊ですね。」
諏訪「いやーいろいろと苦労もありましたねぇ。」
彩「締切前には会社に何泊したことやら。」
諏訪「今がそうやないかい。」
彩「今この原稿を書き上げているのが締切1時間前なんですよね。」
諏訪「直前にやるなんてまるで中学生の宿題ですね。」
彩「私は宿題を直前にしたことはありませんよ。とはいえ受験勉強なみに大変でしたね。これから毎月締切直前はこんな感じなのかしら。」
諏訪「せやなあ。毎月こんなんなら体もたへんで。」
彩「そうですよねぇ。でも諏訪さん鍛えた立派な体のわりには、情けないこと言っていますよね。」
諏訪「俺は大したことあらへんて、それより彩ちゃんのほうが立派な体しとるやないか。」
彩「このコーナーですが皆さんの御葉書を待っています。そうですよね、諏訪さん。」
諏訪「そうや。葉書なかったら、来月このページないで。」
彩「そうなんですよ。ということで、このコーナーは読者さんのページなので皆さんイラスト、他何でもいいですから（Net Work）あてに御葉書下さい。ところで諏訪さんその他ってなんですか？」
諏訪「ほかっていったら？」
彩「諏訪さん！」
諏訪「すまんな。他っていったら、なんでもありや。おもしろいもの、もちろんゲームに関係のないことでもかまわへんし、うちらスタッフにたいすることでもかまわへん。」
彩「と言うことですので、何でもかまわないですから、編集部に葉書を送ってください。お願いです。ハイ」
諏訪「そや、送ってくれ」
彩「今回、掲載されている御葉書はイベント等で雑誌の宣伝に行ったとき、声をかけた方たちの中から送られてきた物です。イベント等で御協力くださった皆様。本当にありがとうございました。よろしければこれからもRPGファンを応援してください。」
諏訪「そや、よろしくな」

こちらも御堂さんからの葉書です。彩さんは喜んでおりました。

横浜市／御堂勇樹
RPGFan最初にして今のところ最後のイラストだ。

通販について

通販のし方について説明するぞ。通販希望の者達は以下の事に十分注意する事。

●無記名小為替○○○円
郵便局に行って「○○円分の定額小為替ください」といえば、額面プラス手数料で手に入る。これに手をくわえることなく、先方に送る。無記名だから間違っても名前を書いてはダメ。よく分からない事があったら郵便局の人に聞いてみれば教えてくれる。これは現金引換券なので中身が見えるような封筒の場合盗難注意。ちなみに、ていがくこかわせという。

●○○円切手
送って貰うのに送料がかかるのは当然その送料にあたるのがこの切手、必ず同封すること。切手の無い場合は為替をのまれる。当然。切手の場合は小さいので封筒にそのまま入れると無くしやすいし、糊がくっついてしまう事もあるのでそのままではなく、郵便局で切手を買うと貰える時もある切手袋にでもいれて、なければ小さい袋に入れて同封しよう。

●宛名シール
名刺大のタックシール。ビデオテープのレーベルなどでも代用可。これに自分の住所、氏名を書いて同封する。先方の手間を省くとともに住所の書き間違え等を防ぐ事にもなる。ちなみにアテナシールではない。

以上が本誌上で通販を利用する場合の最低マナーと思ってほしい。

幻磨亮のR・P・G・修・行・記

ちょっぴりお肌も気になるけれど

ゲームは最初ひとが遊んでいるのを見ているだけだったんです。おもしろそうだなとは思っていてもシューティングとかアクションゲームはちょっと私には難しすぎて。そんな私がやってみようと手を出したのがＲＰＧ。

そもそも連打が遅くても、コマンドが入れられなくても、ＲＰＧなら私にできるはずと始めたのですが、すぐに大変なことに気が付きました。私すごい方向音痴なんです、ダンジョンから出られないのではと思ったことも数知れず、でもめげずにやっちゃう。ずっと前に弟に借りたファンタシースターのダンジョンで同じ落とし穴に何度落ちたことでしょう。そのころ家にはテレビが一台きりしかなかったので横で見ていた母親にも呆れられるというしまつ。なぜか母親の方が道順おぼえてたりして、とほほ。

まあ、そんな調子でもだんだんと要領を得てきて、今ではそんなことも（たぶん）減っているはずと思いたいです。と言いつつ攻略本見てても時々おおぼけなことやってますね、救いようがないなぁ。そんな私でもテレビや雑誌でさわがれているゲームはやっぱり気になります。それを友達から「このゲームいいよ、おもしろよ」なんて言われたりしたら、速攻でお店にいっちゃうんですよ。ソフトの貸し借りもしますけど。

そういえば以前、友達にドラゴンクエストⅤを借りていながら、ファイナルファンタジーⅥを買ってしまった私は深く後悔しました。だってどっちもやりたい！そして私は無謀な同時進行プレイにつっ走ってました。

特にＦＦⅥは今までにないグラフィックに大喜びして、時間を忘れてやっていました。

しかし気になるドラクエⅤ、レベルアップに疲れるとカセットを差し替えてまたやるという日々が続きました。攻略本もろくに見ないでやるものだから的外れな所をうろうろしていたり、両方の魔法がごちゃごちゃになって戦闘シーンでパニックしたり。他人様が見ていたら大笑いしたでしょう。それでも本人はそれなりに楽しい毎日を送っていたんですよ。

でもさすがに身体がついていかない。とうとう「今日はＦＦⅥを一時間だけ……」とか決めて遊ぶことにしました。まあこれも三日も続かなかったんですけどね、イベントに入っちゃうと先が気になって眠れなくて夜中にごそごそ起きだしてやっちゃう。やらなくても夢の中でコントローラー握っていたりして、結局のところ寝不足は解消されないままでした。ＲＰＧが好きな女の人はお肌に気をつけましょう、疲れがもろに出ちゃいますよ。

そんなこんなでたどりついたラスボス、それはもう感無量です。必要以上にフィールドやダンジョンを歩きまわっていたので、レベルはじゅうぶん上がっているはずなのにこれがなかなかやっつけられない。ラストの戦闘ってあんなに時間のかかるものなんでしょうか。ドラクエⅤでは20分以上かかってやっとクリア。もう感動をとおりこして脱力の放心状態。「こんなに疲れるならしばらくゲームはやらないとぞ」と思っても、なぜか私のスーファミには次の日も電源が入っているのでした。

文とイラスト●幻磨亮

プロフィール●ゲームが好きなアルバイター。ゲームは見ているだけでしたが３、４年ぐらい前から自分でエンディングを見ることに目覚めました。現在ＲＰＧ修行中。

次号へ向けて大募集

今すぐ郵便局に行って、葉書を買って、切手を買って、RPGファン編集部へ葉書を出そう！さて今月から発売になった本誌RPGファンをよりいっそう面白くするために是非とも御葉書下さい待ってます。ハイ

<募集その1>気弱なゲームフリークへ

各コーナーで取り上げて欲しいゲームを大募集。「攻略本売ってないし、クリアできない」というＲＰＧや、「これも絶対ＲＰＧだ！」といったものまでなんでもいいので、ＲＰＧファン編集部『特集して』係まで。

<募集その2>好奇心旺盛な人へ

インタビューで取り上げて欲しい人を募集。「こいつに聞かなきゃはじまらん」や、「あの人にはこれを聞いて」などインタビューして欲しい人とその質問を大募集。あて先はＲＰＧファン編集部『この人にお願い』係。

<募集その3>テンション高めの人へ

ゲームのプレビュー記事募集。「いやーこのゲーム最高ですよ。俺語っちゃいますよ」っていう方、ハイ語って下さい。原稿用紙にその想いをぶつけＲＰＧファン編集部『俺（私）に語らせろ』係まで送ってね。

<募集その4>想い込みの激しい人へ

ゲームの登場キャラに想いを寄せている方。相思相愛の方、いいなぁと指をくわえている方。人気投票をかねて募集。好きなキャラ名と登場ゲーム名を書いて、ＲＰＧファン編集部『○○←（キャラの名前）は俺のだ！、私の』係まで。

<募集その5>イラスト自慢の人へ

「俺の絵を見てくれ！」という方また、「私の絵、雑誌に載ったの」と自慢したい人、自信のある人、自信の無い人も、イラストコーナーＲＰＧファン編集部『絵』係まで投稿して下さい待ってます。ハイ

<募集その6>同人誌の諸君へ

同人誌募集。本誌では若干ながら同人誌のページを設けようと思いますので、夏コミ、冬コミ落ちたーと叫んでる人はどうぞ御利用下さい。宛先はＲＰＧファン編集部『同人誌ハミコミ』係まで、待ってるよ。

<募集その7>極めて個人的な方へ

コスプレ写真募集。せっかく作った新しい服がまだお披露目してないというあなた。「俺のカッコ見ろよ、某キャラのモデルなんだぜ」というあなたも、自信の有る無し問わずまずはこちらに御写真を。ＲＰＧファン編集部『なりきり行ちゃってます』コーナーまで。

<募集その8>タマっている人へ

真面目なところで、本誌に対する感想をまってます。このコーナーはつまらない、良かった、この記事は面白い、つまらないなど感じた事何でもＲＰＧファン編集部『お客様苦情』係まで。お願いします。

<募集その9>ライター志望者へ

「こんな文章俺にも書けるぜ」「私、ライターの仕事したいのですが」という方のためにライターを募集。実力主義の世界なのでまずは手紙にやる気を込めて、ＲＰＧファン編集部『ライター募集』係まで。

すべての宛て先は下記です

〒160 東京都新宿区新宿1-3-5 新進ビル302
「RPG Fan」編集部 各係まで

お待ちしてます!!

ソフト倶楽部 **ぱそまる**

●受付時間●
12:00〜19:00

TEL 06(636)1337

●SFC買取価格●

タイトル	価格
あさめしまえにゃんこ	¥4000
RPGツクール	¥3200
アンジェリーク	¥3600
海腹川背	¥3200
WIZARDRYⅥ	¥4000
NBA実況ウィニングダンク	¥3600
AⅢ SV	¥2400
機動武闘伝Gガンダム	¥3200
クロックタワー	¥4000
グランヒストリア	¥3000
サージェント サンダース コンバット	¥3400
シヴィライゼーション	¥4000
シャドウラン	¥3000
実戦競艇	¥3000
上海Ⅲ	¥3600
スーパー競輪	¥4000
スーパーなぞぷよ ルルーのルー	¥2800
スーパーファミスタ4	¥3800
スーパーボンバーマン3	¥3000
スレイヤーズ	¥4800
聖剣伝説3	¥5500
ダービースタリオンⅢ	¥4600
提督の決断Ⅱ	¥4200
デザエモン	¥3800
バウンティソード	¥3800
覇王大系リューナイト	¥3000
遙かなるオーガスタ2	¥3400
ブランディシュ2	¥3200
セーラームーン ANOTHER STORY	¥3400
マリオのスーパーピクロス	¥3800
METAL MAX RETURNS	¥3800
モノポリーゲーム2	¥4000
夜光虫	¥3400
ヨッシーアイランド	¥4200

●PC-98買取価格●

タイトル	価格
あゆみちゃん物語 実写版	¥3500
遺　作	¥2400
インモラルスタディ(各)	¥高額買取
ヴァージン2	¥2600
エスカレーション95	¥2500
XEDISS(エクセディス)	¥3200
学園ソドム	¥2400
学園爆裂 転校生!	¥高額買取
GIRL	¥2400
監　禁	¥2500
霧島診療室の午後	¥2500
禁　忌(タブー)	¥2800
グランシード	¥3400
拘　束	¥2500
琴緋ヶ丘物語	¥2400
ここは楽園荘2	¥高額買取
サイバーイリュージョン	¥4000
SEEK	¥2800
SHOW DOWN	¥2500
ジェラシー	¥2500
Spelmas(スペルマズ)	¥2800
たまご料理	¥2600
Dangel	¥3000
同級生 2	¥3000
牌牌パラダイス	¥3000
ぱにぃはんたぁ 零	¥2800
晴のち胸さわぎ	¥3200
VIPERシリーズ(各)	¥高額買取
舞　夢	¥3400
マリンルージュ	¥3200
MOON GATE	¥高額買取
夢幻夜想曲	¥2600
リビドー7 インパクト	¥3400
ロマンスは剣の輝き	¥2600

●PS-SS買取価格●

タイトル	価格
アイドル雀士スーチーパイREMIX	¥2600
ウイングアームズ	¥2600
永 世 名 人	¥2200
E M I T	¥2200
キング オブ ボクシング	¥3000
QUANTUM GATE	¥2500
ゴールデンアックス ザ デュアル	¥2600
サイドポケット2	¥2400
THE野球拳SPECIAL	¥2400
実況パワフルプロ野球'95開幕版	¥1600
シムシティ2000	¥3000
シャイニング・ウィズダム	¥2000
水 滸 演 武	¥2400
スーパーリアル麻雀PV	¥3000
STEAMGEAR MASH	¥3000
ストリートファイター リアルバトルオンフィルム	¥1800
セガ インターナショナルビクトリーゴール	¥2200
卒 業 Ⅱ	¥2600
出たなツインビーヤッホー!	¥2800
ただいま惑星開拓中	¥3000
デイトナUSA	¥2400
テレビアニメ スラムダンク	¥2000
天地無用!魎皇CD-ROM	¥4000
信長の野望 天翔記	¥5000
パンツァードラグーン	¥2200
ハングオンGP'95	¥3000
バーチャルバレーボール	¥2800
ブレイクスルー	¥2400
ブルー・シカゴ・ブルース	¥3200
ぷよぷよ通	¥2400
プリンセスメーカー2	¥4200
マスターズ 遙かなるオーガスタ3	¥2800
魔法騎士レイアース 初回版	¥2000
魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	¥3400
メタルファイター MIKU	¥2800
レイヤーセクション	¥2800
ワールドアドバンスド大戦略	¥4200
アクアノートの休日	¥3000
ウイザードリィⅦ	¥3200
EXECTOR	¥3000
エースコンバット	¥2500
EMIT バリューセット	¥5000
おーちゃんのお絵かきロジック	¥2000
海底大戦争	¥3000
KINGSFIED Ⅱ	¥2800
ぐっすんおよよ	¥2800
GROUND STROKE	¥2800
ゲームの達人	¥3000
豪血寺一族2	¥3200
三 国 志 Ⅳ	¥4400
サラブレッドブリーダーⅡプラス	¥4000
3X3EYES 吸精公主	¥2600
Jリーグ プライムゴールEX	¥3200
新日プロレスリング 闘魂烈伝	¥3200
上海 万里の長城	¥2600
ZERO DIVIDE	¥2400
卒 業 Ⅱ	¥3000
ただいま惑星開拓中	¥3200
ツァイトガイスト	¥3000
ツインビー対戦ぱずるだま	¥2400
鉄 拳	¥3000
出たなツインビーヤッホー!	¥2800
ときめきメモリアル	¥高額
ナイトストライカー	¥3000
信長の野望 覇王伝	¥4000
HYPERフォーメーションサッカー	¥3400
藤丸地獄変	¥4000
V-TENNIS	¥2800
Boxer's Road	¥3600
M Y S T	¥2200
メタルジャケット	¥3000
雷電プロジェクト	¥2800
リッジレーサー	¥2400
RAYMAN	¥2600

●今月の特価ソフト●

スーパーファミコン ソフト

タイトル	価格
ウイニングポスト 2	¥4000
エキサイトステージ 94	¥1500
クロノトリガー	¥3500
実況ワールドサッカー	¥2800
シムシティー2000	¥7600
STAR FOX	¥1200
ストリートファイターⅡターボ	¥1500
スーパーなぞぷよ ルルーのルー	¥4800
スーパーファイヤープロレス2	¥1200
スーパーフォーメーションサッカー	¥1200
ドラゴンボールZ 超悟空伝	¥1000
バトルロボット列伝	¥5200
ファイナルファンタジーV	¥2000
ファイヤーエンブレム	¥2800
フェーダ	¥1800
プライムゴール	¥1200
フロントミッション	¥3500
ミスティクアーク	¥4600
夜光虫	¥5400

プレイステーション ソフト

タイトル	価格
アーク ザ ラッド	¥3500
ヴィクトリーゾーン	¥3400
A Ⅳ	¥5200
キリーク ザ ブラッド	¥3200
クライムクラッカーズ	¥3000
極上パロディウス	¥3600
実況パワフルプロ野球95 開幕版	¥2000
スペースグリフォン VF-9	¥2000
闘神伝	¥3000
ドラゴンボールZ	¥3400

PC-98ソフト特価販売中!

98用ゲームも数多く取り揃えております。
尚、新作ソフトの予約も受け付けていますので、ドシドシとお電話ください。
昔のタイトルから最新のものまで、なんでも承ります!!

買いたい人&売りたい人!!—その方法—

- 電話にて商品と価格の確認をお願いします。
- メモに住所、氏名、電話番号、郵便番号、商品名、印鑑、メディアを明記して書留又は為替(買取の場合はソフト)と一緒に送って下さい。
- 3時までに到着分は当日に発送させて頂きます。商品代引きシステムもご利用いただけます。(手数料1,000円)
- ぱそまるからお客様への送料(手数料)については合計金額より商品発送手数料として600円頂きます。(買取りの場合は、300円です)

注意
- 買い取り価格は付属品の有無により値引きする場合があります。
- 販売、買取価格は相場により変動します。必ず電話にて確認下さい。

宛て先は —年中無休です!!—
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目14番19号
ソフト倶楽部ぱそまる
TEL&FAX06(636)1337
お問い合わせはTEL&FAXで常時受付中!!

不定期連載Part1

「レイフォース」の巻

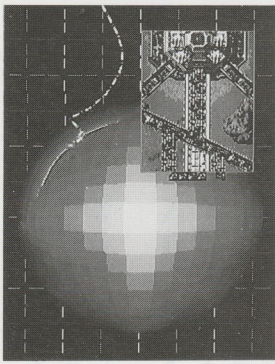
これは絶対ロープレだ!

黙って俺について来い

「RPG」の定義なんぞしたくもないし、したこともない。私に言わせれば、熱いゲームはみんなロープレだ!!

さて、国語の教科書に載っているような下らない文章のごとく問題提起というヤツから入ってみましょう。「RPGとは一体どのようなゲームの事を言うのだろうか?」

ここで「何言ってんだよ。そんなのDQやFF、WIZの事に決まってるじゃん。アッタマ悪いんじゃねーの、コイツ?」等と思った思考の柔軟性が欠落してしまっているような人は、ここから先の文章を読んでよく考えてみて下さい。もちろん、それ以外の考えをお持ちになっている人も。

読者の皆さんはご存知のように、RPGの正式名称はロールプレイングゲームです。これを日本語に訳すと「役を演じる遊戯」になります。ハイ、これなら冬眠中のカエル並に鈍い人でも分かりますよね。そう!プレイヤーが「役を演じる事ができるもの」。これこそがRPGなのです。ACGだろうがSTGだろうが関係ありません(突き詰めて言ってしまうとゲームである必要も無いのですが、一応これはゲーム雑誌なのでゲームに限定して話を進めます)。RPGに必要なものはそのゲームの持つ世界観、そして最終的にはプレイヤーのセンス(感情移入)です。

▲このゲームオーバー画面で、いかにステージ構成がそれだけでストーリーを持っているのかが理解できよう。

前置きが長くなりましたが、このコーナーではそういった「商業的にはRPGとして売られていないけれども、プレイヤーの想像力をかきたてる、本当の意味でのRPG」を紹介していこうと思っています。想像力過剰な趣味人(僕の事らしいです)にしか理解できないようなものは極力控える心積り(ここいら辺が怪しい)ですので、よろしければお付き合いの程を。

記念すべき第1回を飾るのは、この度セガサターンで「レイヤーセクション」として発売されたタイトーの傑作STG、「レイフォース」(つい先日基板を購入したもので)。

普通ならば、ここでストーリー紹介に入る所でしょうが、そのような事はこのゲームに関しては不要です。はじめにストーリーを知らなければ感情移入しにくいという人(このテの人が多い為にプレイヤーにストーリーを作らせる事を狙ったゲームが近年減ってきているような気がするんですが……)も、まずはプレイしてみて下さい。そうすれば、必ずや感じ取ってもらえるでしょうし、クリアに至れば全てが分かるでしょうから。それほどまでにこのゲームの世界は広大であり、かつ完成されています(その世界をもっと知りたくなったマニアな人は音楽CDについている設定資料集をご覧になる事をおすすめします)。

しかし、ただ単に世界が構築されているだけならどうという事はありません。ゲームである以上、ゲームが面白くなくては小説や漫画でも読んでいた方がマシです。が、このゲームはそれだけに終わっていません(だからこそ紹介してるんですけどね)。グラフィック、演出、サウンド、どれを取ってもここ数年のゲームの内で間違いなくトップクラスのクオリティを誇っていながらも、1つだけが目立つ事は無く、全てが調和してこちらに訴えかけてきます。

プレイする際に覚える操作系統もレバー1つにボタン2つと非常に簡単明瞭にまとめられている上、オート連射を採用した事によりSTG初心者でさえも、ただひたすらにゲームへと専念できるであろう親切な設計になっています(当然、操作性も非の打ち所無く素晴らしいです)。

ゲームの面白さを決定的なものにする難易度も絶妙で、ステージを進むごとに難しくなりつつも、プレイを重ねれば確実に先に行ける(連続コンティニューで無理矢理に進めるのは邪道)手ごたえを与えてくれます。それゆえ、このゲームをプレイする人はエンディングを見るまではこのゲームから離れられなくなってしまうというまさにアメとムチを使い分けた作りになっているのです。

ここまで書いてきましたが、これほど人をのめり込ませる事のできる要素を持ったこのゲームをRPGと言わずして何と言いましょう。プレイなさっていない人は是非とも、つまらない固定観念は捨てさって楽しんで下さい。「レイフォース」はまぎれもなくRPGなのですから。

▲轟音の後の静寂。静寂の後の轟音。とにかくボスの爆発シーンは印象的だ(個人的に「魅せる爆発」はタイトーが一番じゃないかと)。

これが爆発シーンだ!!

▲どこまでも美しく、ドラマティックなのが、この「レイフォース」

告知!

当コーナーでは皆さんのご意見、ご感想及びおすすめのゲームの情報(もしかしたら紹介するかもしれません)等をお待ちしております(でも不定期連載の予定なんで、人気が無ければ消えてしまいます。トホホ)。

▶次号でチェック!は、このゲームだ!

[ダークセイバーの3つの新機軸]

驚きのビジュアル・システム「ハイペリオン・パースペクティブ」
既成のマルチを超えた「パラレル・システム」
斬新な戦闘システム「バウンティ・キャプチャー・システム」

発売日/12月・発売元/クライマックス・対応機種/サターン

■興味をそそるストーリー

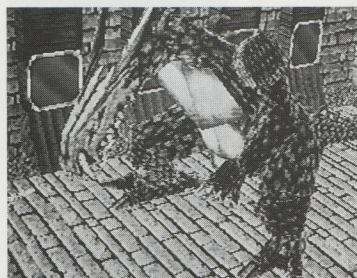
ジェイラーズ島は、「社会復帰が不可能」と判断された、終身刑及び死刑囚が収容されている孤島のこと。人間族、モンスター族…種族に関係なく、あらゆる重犯罪者がひしめきあっている。

この島で囚人たちを管理するのは、クルトリーゲン所長。数学者なみの頭脳をもち、犯罪者の街に秩序をもたらす。「秩序を乱す者には、死あるのみ」という哲学、かつサディスティックな性格。そのため、彼に恨みを抱く囚人は5万を超えるという。この島に囚人を送り込んでくるのが、バウンティハンターと呼ばれる奴らだ。この島からの脱出成功率は0・07%だ。

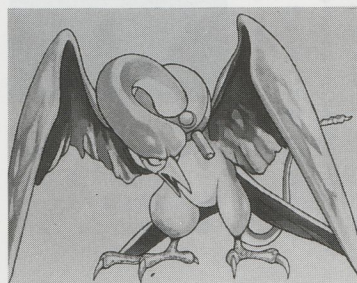
主人公は、バウンティハンターのなかでも腕利きのリュー・ヤー。彼の目的は、ジェイラーズ島に逃げ込んだ「変態殺戮生物ビラン」を抹殺すること。しかも、ビラン抹殺のための猶予はわずか3日間だ…。

クルケ・クルトリーゲン

45歳、独身。ジェイラーズ島の3代目所長。なぜか、でんでんダイコのデザインを好む悪趣味なやつだ。

主人公。28歳、独身。オリエンタルの血を引く最も優秀なバウンティハンター。天性の芸術性ももちあわせる。

いかにも、タフな戦いを要求されそうなダークセイバー。この巨大な敵キャラはさて一体どうやって、やっつけるか。

セマ・シルビア・コユキ

22歳、独身。ジェイラーズ島の女囚だが、実はラビアン国の忍者らしい。進行の仕方で彼女に会えないことも。

ジャック

スネークバード。バウンティ事務局がバウンティハンターたちを管理するために派遣するバイオ生物だ。

ビラン

年齢なし。変態殺戮生物。好戦的で、しかも接触した相手に変身できる能力をもつ。殺気、血気を好む。

©CLIMAX

不思議のダンジョン2 風来のシレン

君はダンジョンの先に何を見る

旅から旅を続けるシレンの行き着いた先は幻の秘境「こばみ谷」。ここで試練を待ち受けるのは、入るたびに変化する不思議なダンジョンだ。はたしてシレンは目的地である「太陽の大地」にたどり着く事ができるであろうか……。

千回遊べるRPGが帰ってきた。シレンの試練の旅が始まる（笑）

●続編登場

'93日本ソフトウェア大賞授賞作である「トルネコの大冒険 不思議のダンジョン」に、ついに続編登場。前作はドラゴンクエストのキャラクターを使用していたが、この「不思議のダンジョン2 風来のシレン」ではプレイヤーキャラクター、敵キャラクターともに、オール新キャラクターになっての登場だ。

●ストーリー

〝こばみ谷〟は、よそ者を追い出そうとする特殊な性質を持つ秘境である。中央には台地状のテーブル・マウンテンが天にも届くようにそびえ立ち、その高さは、滝から落下する水が途中砕けて霧となり、地上に届かないほどだ。そして、この大地の頂上には、谷の村人が「太陽の大地」と呼んでいる前人未踏の世界が広がっているのだ。「太陽の大地」に関しては、色々な噂が飛び交っている。悪魔が住んでいるという伝説もあれば、ある考古学者は失われた「黄金郷」があるのだという。それを確かめるために、あるいは一獲千金を夢見て、今まで何人もの風来人が挑戦し続けてきた。しかし、頂上の世界を見て帰ってきた者は、一人もいない。今もなお、謎のベールに包まれた「太陽の大地」を目指し、挑戦者たちは今日も旅だっていく。

●主人公について

今回の主人公は18歳の「シレン」という少年だ。ここではタイトルにもある「風来」についてふれてみよう。

風来人とは旅の無宿者の総称であるが、今では気まぐれで、落ちつかない人という意味で使われている。それ以外に山師、遺跡荒し、探索者、バクチ打ち、詩人、旅人、辻占い、などの意味も持っていたようだ。なぜシレンは風来の道に生きるようになったのだろう？

前作の入るたびに形の変わる「不思議のダンジョン」に加え、今回はフィールド探検の要素も追加された。これにより前作に比べさらに変化にとんだ冒険を楽しませてくれる。さらにアイテムを使って自分でも通路を掘れるようになり、冒険の幅は無限に広がる。

お馴染みの「剣」「盾」「巻物」などの他に、新しいアイテム、物を入れると何かが起こる「壺」や、ダンジョンの中で買い物ができる店まで登場。

それ以外にも、前作の倍の種類の敵、敵の能力を身につける特殊なアイテムなど、まだまだ新しい面白さが「不思議のダンジョン2 風来のシレン」には詰まっている。

●NPC登場

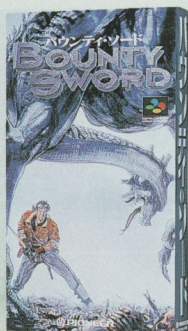
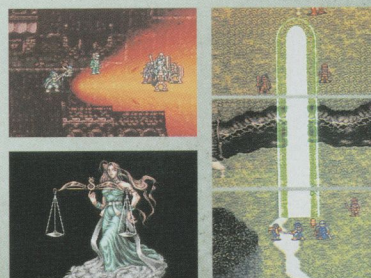
「NPC」とはノンプレイヤー・キャラクターの略称である。状況次第で仲間になってくれ、シレンの冒険の手助けをしてくれるキャラクターもいるようだ。

●期待度大、注目度大

前作では千回遊べるというキャッチフレーズがついていたが、大幅にパワーアップした今回はいったい何回遊べるのだろう？実際にプレイして確かめてほしい。

©CHUN SOFT

PIONEER LDC

アクティブ・シミュレーションRPG
バウンティ・ソード
BOUNTY SWORD

● ターン制、ヘックス制を廃した、
アクティブ・リアルタイムバトルが、戦闘にかつてない緊迫感を生む。
● 戦闘画面とフィールド画面の切り替えなし。
3画面を突き抜ける魔法演出、多彩な攻撃バリエーション。
● 作戦に従ってAI行動するメンバー。
選択によってストーリーが変化するマルチストーリーマップ採用。
サテラビュー（St.GIGA）で体験するバウンティ・ソード、9月7日(木)より放送開始。
9月8日発売　24メガROM＋SRAM　価格11,400円（税別）
◎ベイFM、KBS京都、東海ラジオで、ラジオドラマ化決定／8月よりON AIR予定／出演：三石琴乃、鈴木真仁、関智一、他
パイオニアLDC株式会社　〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 TEL.03(5721)6996 ©1995 PIONEER LDC, INC./HEAD QUARTERS
スーパーファミコン，サテラビュー は任天堂の登録商標です。＊ゲームは、取扱い説明書をよく読んでご使用ください。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
9月8日、人生をやり直そう。
日々の生活に、流されていないか？この程度の人生と、諦めていないか？
バウンティ・ソードは、一人の男の『再起』をテーマにしたアクティブ・シミュレーションRPG。
その臨場感、ストーリー性は、もうひとつの人生と呼ぶにふさわしい圧倒的な完成度。
あなたは、人生をやり直せる。それは9月8日。

スーパーファミコン
10月10日
発売
ロールプレイング

神話と歴史の世界にようこそ…

神聖記オデッセリアII

●VICTOKAI　●10,800円　●10月6日発売中

STAFF

神話と歴史の世界を旅するあの影の名作がパワーアップして帰ってきた。全9章、一部オムニバス形式による、1500年の年月をまたにかけた冒険が始まる

本物の香り漂う名作再び

壮大なるオデッセリアヒストリー

　紀元前509年、冥界の王アシュラは地上界への侵攻を企てた。地上の守護神たちはこれに立ち向かい、ついに冥王アシュラを倒すが、冥王の計略により、かれらはかれら自身の手で地上界と冥界をつなぐ通路の封印を破壊し、その封印の守護者を殺してしまっていた。

　守護神のうちのひとり、天界の帝と冥王、双方の血を引く裁きの女神シオンは、破られた封印から地上にあふれ出した魔物を一掃するため、地上界に浄化の大洪水を起こす。そして他の守護神たちは洪水のさなか、自らを結界として封印を守りつづけた。

　地上の人々は方舟に乗って難を逃れ、洪水によって地上は浄化された。封印は守られたが、体を張ってそれを護った守護神たちは、その安否も行方も、杳として知れなかった……。

　前作「神聖紀オデッセリア」はこうして幕を閉じた。そして今回の続編はその数年後から始まる。アケメネス朝ペルシャの国王が部下に暗殺されてしまうのだ。最近になってその側近におさまっていた謎の司祭ラハンは暗殺の罪をシオン王国にかぶせて討伐の兵を送る。ペルシャは大国、抵抗も空しくシオン王国は滅ぼされ、脱出した王女とその息子の船にも追っ手が迫る。そして追い詰められた王女は……。

　こういった感じでオデッセリア2は緊迫を孕んで幕をあげる。さて、前作をプレイした人は懐かしい人々が殺され、あるいは追い詰められていっていることに気づいたことだろう。ペルシャの国王といえば、前作のエンディングでカッコよく決めてくれたあの人だし、シオン王国の王女もまた然り、前作の哀しいラストに希望を残してくれたあのお姫様だ。

　一作の間に千年単位の年月が流れてしまうこのシリーズでは、数年などという時間はほんのまばたきほどの時間にすぎない。ということは、このオデッセリア2はストーリー的にも極めて直接的な前作の続編にあたるのだ。というわけで、正直に云ってしまうと、前作のファンなら感動も2倍、3倍となるが、前作をやってない人は……これはちょっと辛いかも知れない。もちろん前作をやってないと解けないナゾがある、などということはないが、シナリオ主体のゲームで伏線を知ってると知ってないとではやはり大違いだ。

　ここで前作のストーリーを書くこともできないはないが、それを書いてしまうと希代の名作、オデッセリア(1)をプレイする楽しみを奪うことになる。

　はっきりいって、オデッセリア1をプレイしないということはSFCの楽しみの少なからぬ割合を損しているということなので、これはぜひぜひやってもらいたい。もっとも、筆者自身店で目にしたこともないくらい品薄なのだが。

　ま、前作については前作のコーナーに示したパッケージ写真を参考に探してもらうとして、そろそろ本作の解説に戻ろう。

　ゲームは基本的にはシナリオ主導型だが、大筋以外はかなり自由が効

左の写真が前作「神聖記オデッセリア」のパッケージイラストだ。このゲームを探すときの目安にしてくれ。

これが前作のグラフィックだ。当時のレベルを考えれば群をぬいて美しかった。今でも十分通じるほどだ。

今回は主人公のみ表示のフィールドシーン

飛行シーン。北極から南極にはワープしない

巨大な鳥「ガルーダ」に乗り世界を旅する

アニメパターンはかなり豊富だ

サイドビューになった戦闘シーン

人気度★　完成度★★★★　ハマリ度★★★★

くシステムになっている。特に、キャラの育ち方を制御できたり、武器を作れたりするというシステム面での自由度が目につくところだろう。

　成長制御は前作にもあったものをより分かりやすく、使い易くした感じで、これのいじり方次第で疾風エルグも鉄壁イリアも思うままだ。ま、魔術師タルカスだけはちょっときついだろうが。このゲームではキャラクターの職業に応じた装備とかいう制限はないので、一見魔法使い系のキャラでも戦士の道を突っ走ることは十分可能だ。

　もうひとつの武器制作のほうは、いくつかの武器やアイテムを武器屋に加工してもらうという形で行うもの。

　前作にも存在したけれど、今回は自由度、有効度ともに格段にUPしていていろいろと楽しいものが作れるようになっている。当然、店では買えないようなものも制作できるので、何かとんでもないものが隠されているかも知れない、と夢は限りなくふくらむところだ。とくに強烈なものを作る材料は数が限られているようなので、注意深く、かつ大胆にガンガン試してみよう。

　そして忘れちゃいけないのが武器の熟練度システム。これは剣や杖など武器のタイプ別に設定されておりその種別の武器を使っているうちにどんどん成長してゆく。杖の達人の持つひのきの棒は剣の素人が持つ最強の剣より強力になるほどだ。

　素手の技能もあり、別にラスボスを倒す武器が限られているということもないようなので趣味に応じて個性的に育ててやろう。

　個人的には素手で戦うイリアがカッコよくてお薦めだ。

マトリクス画面、自分好みに育てよう

グラフィックはかなりみがきがかかった

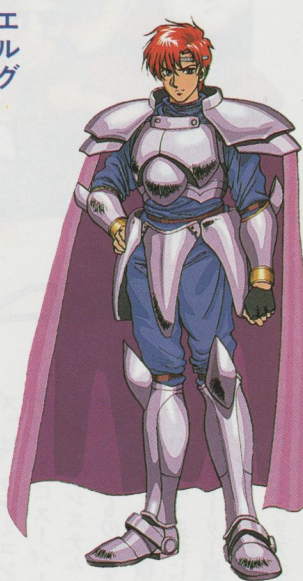
町の中、雰囲気が良く出ている

キャラクター紹介

エルグ

　本編の主人公。前作で主人公と一緒に旅をしたあの方の血を引くシオン王国の王子。行方不明の父親以外には身よりもないという境遇だが、あの父親が名付け親だったらもっとふざけた名前になっていたであろう。祖国を滅ぼしたラハンを仇と狙い、時空を越えた旅を続ける。

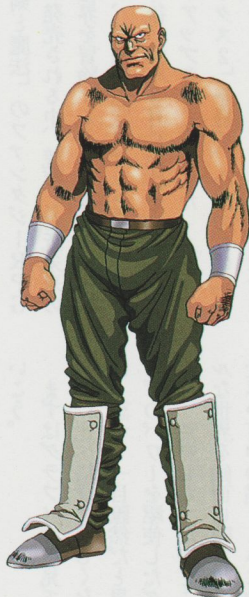
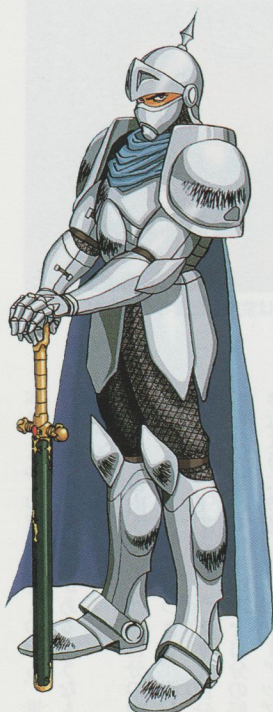
イリア

　耳が尖っているのはアレフニアンの血が入っているため。エルフとかいう種族ではない。この姿のせいで色々と苦労しているらしく人間になる方法を探して旅をしている。第三章で主役を張ったあと主人公と合流する。基本的には魔術を本職として扱うことになるがやり方次第ではどうとでもなるといえるだろう。

タルカス

　見た目通りのパワーキャラ。魔法は覚えたけどMPが皆無などということにもなる。職業はローマの剣闘士。その肩書きに違わない殺伐とした日々を送っている。台詞も豪快にぶち切れていてもういうことなし。第四章で主役を張る。ゲーム終了後の世界でちゃんと社会生活を送れるのかどうか、はなはだ不安である。

マイヤー

　名前から想像できる通りのプロイセン騎士。後の時代に登場するため、かれが主役をつとめるのは第七章になる。騎士という身分といい、恋人がいることといい、四人の中で一番順調な過去を過ごしてきたが、その分この先の運命は。フルネームはフリッツ・フォン・マイヤー。

©1995 VIC TOKAI

荒廃した世界を戦車が爆走する！

メタルマックスリターンズ

●データイースト　●12800円　●発売中

スーパーファミコン
9月10月発売
ロールプレイング

STAFF
ゲームデザイン▷宮岡　寛
モンスターデザイン▷山本　貴嗣
サウンド▷門倉　聡

西洋ファンタジーあふれる中、荒廃した近未来を舞台にし、自由度の高さをうたった『メタルマックス』シリーズ。そのリメイク版がいよいよ登場！

人と戦車のRPGが復活！

戦車に乗ったモンスターハンター

一風変わった独特の雰囲気を持つデータイーストの「メタルマックス」シリーズ。その待望の最新作がついに発売になった。

繁栄の極みを尽くした文明は、人類みずからの手により破壊され、平和な安息の日々は瓦礫の下へと朽ち果ててしまった…。

謎に包まれた〝大破壊〟。

人間達は、もはや世界の支配者ではなく、どこからともなく現れた〝モンスター〟たちの姿に怯えて暮らす、憶病な小羊に成り下がってしまっていた。

凶暴なモンスターがうろつく危険な世界に、人間達は、過去の文明の遺産を食いつぶしながら〝ただ生きているだけ〟であるかのように見えた…。

だが、そんな世界にもいつしか村や町が出来上がり、人々はささやかではあるが生気を取り戻しつつあった…。

そしてどこからともなく現れ、どこへともなく去って行く、一握りの荒々しい人間たちがいた！強力な戦車を駆り、モンスターどもをなぎ倒す情け無用の〝賞金稼ぎ〟たち！

人々は、わずかながらの尊敬と、大いなる畏怖の念を込めて、彼らを〝モンスター・ハンター〟と呼んだ！

こんなストーリーで始まるこのゲーム。プレイヤーは、荒廃しきった世界を、自分の戦車に乗り込んでモンスターたちと戦う〝モンスター・ハンター〟となり冒険する。主人公がこの世界でどう生きていくか。これはもちろんプレイヤーである君次第だぞ。

キャラクターデザインは、もうおなじみの山本貴嗣氏。個性的なキャラは健在だ。

弱肉強食の荒廃した世界「メタルマックス」登場

「メタルマックス」は、もともと91年5月、ファミコン用のソフトとして登場した本格派RPG。多くの「剣と魔法」のファンタジーRPGが発売される中、荒廃した近未来の世界を冒険するという独特の世界観が、根強い固定ファンを生んだ。その後、93年3月に前作を大幅にパワーアップさせて登場した「メタルマックス2」を経て、今回のこの「メタルマックス・リターンズ」はシリーズの第3作目にあたる。

作品的には、今回の「～リターンズ」は、ファミコン版のストーリーをベースにスーパーファミコン版「～2」のシステム・操作性を向上、進化させたものとなっている。

このゲームの特徴は、特にプレイヤーの意志・選択に任された自由度の高いストーリー展開にある。随所にちりばめられたイベントは、必ずしもゲームクリアの道の上にあるわけではなく、参加する、しないはプレイヤー本人に任されているものがほとんど。そのイベントの中には、本当にただの道草的なものから、世界観に関わるヒントがあるようなものまで千差万別だ。

そして自由度といえば、自分の戦車のチューンナップにつきる。詳しいことは後述するが、つまり、自分で自分の乗っている戦車を自分の好きなように改造したりパワーアップさせたりすることができるのだ。自分で考えて改造をして、武器を変え車体を変え、自分だけの戦車を作るのは楽しいぞ。

「メタルマックス」は荒廃した世界が舞台だ。

復活した「リターンズ」の変更点

もう発売となっているので、体験している人も多いかもしれないが、前作との比較を混ぜながら紹介していこう。

まずはグラフィック見てみよう。前作に比べ格段に美しくなった画面は、誰でも一目瞭然だと思う。32メガのパワーを駆使したグラフィックが、荒廃した、だがどこかコミカルな世界を画面に映し出している。世界や町中の描きこみに加え、今回はビルの倒壊のイベントなどにアニメーションシーンが展開するようになり、より迫力のある場面を楽しめるようになった。また、戦闘シーンや戦車のステータス画面も前作よりもずっと進化している。だが、これに関しては文字よりも写真で見たほうが早いはずだ。

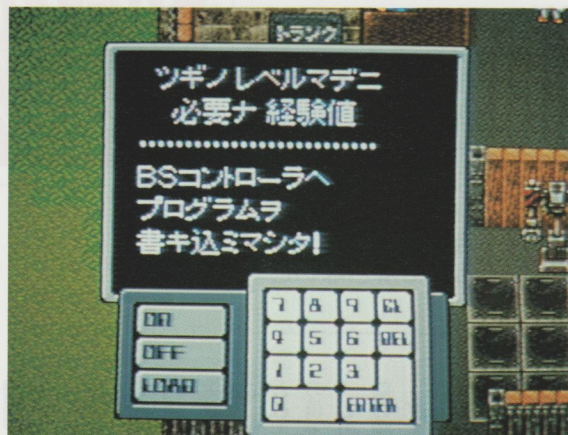
次にサウンド。これはファミコン版のサウンドをベースに新たに作・編曲したものらしい。BGM、効果音が、ゲームの進行を盛り上げる。

そしてゲームシステム。まず、こ

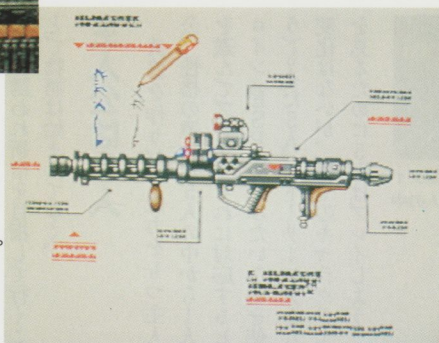
人気度★★★　完成度★★★★　ハマリ度★★★★

のゲームの最大の楽しみの1つである戦車のチューンナップだが、「主砲1門」「副砲2門」「SE2門」の、合計5門もの装備を持つことが可能となり、より多くのバリエーションを楽しめるようになった（前作はの「〜2」では「主砲1門」「副砲1門」「SE1門」の、合計3門）。

これらの装備は、町などで武器を買い、装着し直していくことによって、戦車をパワーアップさせていく。

武器だけではなく、エンジンをパワーアップして、積載量を上げたり、性能の良いコンピュータを載せたりすることによって強くしていくことも可能だ。地道に稼いで少しづつ強くしたり、時には高い賞金のかけられたモンスターを倒して、その賞金で一気にパワーアップさせたりと、色々な楽しみ方ができるのだ。店では手に入らないような武器が、瓦礫の下に眠っていることもあるかもしれないぞ。

「メタルマックス」といえばパワーアップ。戦車も武器もプレイヤーの好きなようにカスタムしていける。一度この楽しい作業にハマると、なかなか抜け出せない。

また、武器やパーツそのものを改造することによって、パワーアップをすることもできる。無数のバリエーションの中から、自分だけの戦車を作り上げよう。

たくさんの武器類が登場するこの「メタルマックス」。ここまで現実の武器の持つ感触にこだわったゲームも珍しい。それをあえて荒廃した未来世界で設定したところも、当時から多くのファンを獲得しているゆえんだろう。

モンスターハンターの愉しみ方

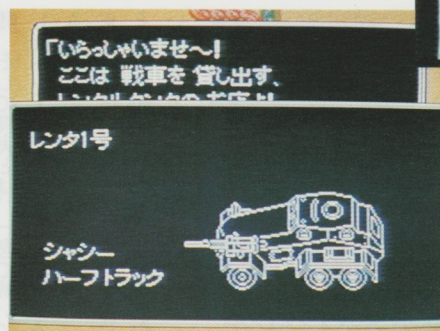
次は、やはりこのゲームのメインである〝おたずね者モンスター〟。主人公は「モンスター・ハンター」なのだから、これがなければ始まらない。「〜リターンズ」では、ファミコン版の11体に加えて、新たに5体追加され、合計16体。これはスーパーファミコン版の「〜2」と同数である。が、これで少ないということはないだろう。これらのモンスターは、高い賞金がかかった凶悪な（？）モンスター達だ。町などで情報を集めて捜し出そう。これもなかなか楽しいぞ。モンスターハンターの名にかけて、これをしとめ、高い賞金をせしめよう。そして、さらに強い賞金首のモンスターを倒すために、戦車をパワーアップさせたり、高価なアイテムを買ったりしよう。たまには、なにもかも忘れて、サブゲームに没頭するのもいいかもしれない。モンスターのデザインは漫画家の山本貴嗣氏だ。

サブゲームについてだが、これは本編とは全く無関係の、遊びで入っているミニゲームのことだ。「〜リターンズ」では、従来の〝ゲコゲコ大作戦〟〝戦車でバンバン〟に加えて、新しく〝モグラたたき〟が加わった。これらは、ゲーム本編には関係がないが、たまに息抜きにやってみると、意外とはまってしまったりするのだ。

また〝ペット（金喰い虫）〟、〝インテリアショップ〟も健在だ。〝ペット〟は、持っているお金を喰わせるとどんどん大きくなっていく変な虫。ただそれだけである。始めは豆粒のようにの様に小さいが、そのうちに…

一方、〝インテリアショップ〟はその名の通り家具屋さんである。家具などを買うと、自分の部屋に持ってきてくれて、次第に豪華な部屋になっていく。見ていてなんだか嬉しくなってしまうのだ。こういう遊び心もまた、このゲームの特徴である。他にもいろいろな所にこういった遊びがちりばめられていて、いろいろと楽しめる。

とにかく、まだの人はこのゲームを実際やってみてほしい。他のゲームにはない独特の楽しさと、RPGにおけるゲームとしての面白さが、きっとわかるハズだ。

モンスターハンターとして一攫千金を目指すのも、プレイヤーの大きな楽しみのひとつである。気持ちよさそう。

せっかくカスタムした戦車も、実戦で使わなければ宝の持ち腐れ。自分のカスタム戦車を思い切り使えるこの瞬間が、「メタルマックス」最大の快楽と言えるだろう。どういった武装が有効かも、戦闘を繰り返すうち分かってくる。

戦車のレンタルショップまであるのが「メタルマックス」の世界。性能のいい戦車を借りるには、当然それに見合ったお金がいる。しかしレンタルタンクは、うまく使えばモンスターハンターとしての生活も楽になるのだ。

スーパーファミコン
10月27日発売
ロールプレイング

解明していく謎に導かれ…

魔天伝説 戦慄のオーパーツ

●タカラ　●SFC　●10800円　●10月27日

STAFF Now Printing	少しずつ解明する謎と、移り行くステージがプレーヤーの快感を刺激する。不親切なくらいに解らないところが面白い。

▼しつこいが、本当に何も解らないままスタート。何の説明も無い!!のでとりあえず動かす、すると敵に遭い倒されて、物語は始まっていく。その不親切が逆にプレーヤーを虜にしていく。

日本が地球を離れて…

ストーリー

突然の異変により日本列島が地球から離れ、宇宙へ。崩壊した東京、化け物の徘徊。出現する遺跡群。何故このようなことが?。謎の声に誘われて旅立つ君は、地球に戻るための勇士へと成長してゆく。

この異変に隠された真実、25億年前の悲しい出来事とは…。

ゲームはプレイヤーがなにをすればいいのか分からない状態でスタートする。その時突然現れた化け物に襲われ消え行く意識の中頭に響く謎の声に誘われ新宿を目指して行くことで物語は始まってゆく。

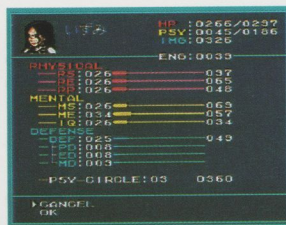
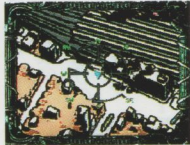
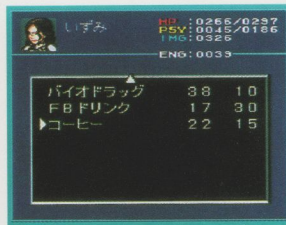
主人公は5人

武器を作りだす能力をもつ主人公。性格の違った5人の中から1人を選んでプレイ。それに対応するヒロイン(ESP、魔法みたいな物を使う)もまた5人。ストーリーに大きな変化はないが、全てのキャラクターを見るために5回はプレイしよう。

筋肉タイプから勤勉タイプまでそろった５人の中から１人を選ぶ。

崩壊した東京駅。生き残った人々は化け物におびえながら細々と生活している。

ENG

「魔天伝説」では敵を倒すと経験値ではなくENG（エネルギー）がもらえる。レベルアップのないこのゲームはENGをステータスに振り当てることで成長するのだが、主人公（ヒロイン）は成長するのだが、このENGで、手にいれたアイテムや武器を作ったり、死んだキャラの復活といろんなことに使える。ステータスの振り当て方で攻撃重視型、強い武器を優先的に作る武器重視型、またヒロインのESPもENGを振り当てることで覚えるので、ヒロインだけ育てていくヒロイン重視型等十人十色。好きなキャラ、パーティーに成長させられる。

ステータス画面。ステータスのレベルを上げるには、各バーの右の数字分ＥＮＧが必要。

こちらはアイテム制作場面。左の数字が所持数で、右が一つ作るのに必要なＥＮＧ数。

斬新なシステムが奥を深める

ここはどこ？　そう、崩壊した秋葉原がスタート地点。さまよう主人公そして突然浮かぶ敵の顔…このゲームのボスクラスの敵は立体取り込みである。その美しいグラフィックを堪能してほしい。

さて、瓦礫の山と化したこの街でどうすればいいのかと思うが、とても便利なナビシステム「SPIES7300改」がある。

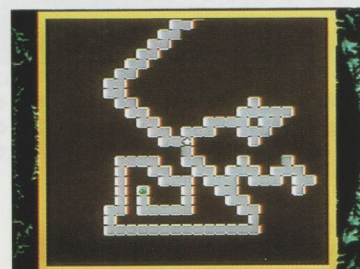
ボタンを押せば必要な建物には印が付く。(敵がいても付く)ダンジョン内ではこのシステムのおかげで右上には5×5のマップ。オートマッピングなので、広範囲のマップも呼び出すことができる。これなら広い3Dダンジョン内でも迷うことなし?

徐々に解っていく現状と深まる謎、そして真実とは。一息で解いてしまいたくなるそんなゲームである。前半、ゲームは秋葉原、神田、東京、新宿と移動するので、実際にその道を知っている人には結構面白いものがあると思う。

これはモンスターが仲間になる瞬間。選択を間違えると二度と現れないので選択に注意しよう。

パーティーは4人まで

パーティーは主人公とヒロインの2人とモンスター2匹。そう、モンスターも仲間になる。仲間になったモンスターは2匹までを戦闘に参加させられ、3匹目以降のモンスターは、結晶化させて持ち歩き必要な時に呼び出せる。

逆三角をとりまく円は方位、ピンクの点が「何かある」場所を示す。

ダンジョンは３Ｄダンジョンで、これは広域マップを呼び出したところ。

秋葉原で何も解らない主人公を襲ってくる顔だけの敵。取り込みの美しいグラフィクだ。

人気度★★★　完成度★★★　ハマリ度★★★

©TAKARA 1995

スーパーファミコン
9月22日
発売中
ロールプレイング

ウェルカムトゥザヴェルヌワールド

ヴェルヌワールド

●SFC　●バンプレスト　●11800円　●9月22日

STAFF Now Printing	『十五少年漂流記』『海底二万哩』『八十日間世界一周』『地底探検』『月世界に行く』など書き上げた、ヴェルヌのテーマパーク、ヴェルヌワールドで繰り広げるヴェルヌオンリーゲーム

ストーリー

時は西暦2028年、少しばかり未来のお話。

SF空想作家ジュール・ヴェルヌの生誕200年を記念して、海上に「ヴェルヌワールド」というテーマパークが建造された。ヴェルヌワールドはその名の通り、ヴェルヌの作品の世界をイメージして造られたもので、『海底2万哩』『十五少年漂流記』『八十日間世界一周』など、有名な7作品の世界がアトラクションとして再現されて、楽しめるようになっている。

物語は4人の家族が、このヴェルヌワールドのプレオープンの日に招待されるところから始まる。主人公とその弟ケイは、2人で中央島のポーラステーション内で不可解な停電に遭う。そして突然の大地震に見舞われ、両親と離れ離れになってしまうのであった。この謎の地震の後、パーク内のすべてのシステムがダウンし、案内役であるはずのロボットが人を襲い始める。安全な夢のテーマパークが一転して危険な現実の世界になってしまった。それでも勇気ある主人公達は両親を捜しに、そしてヴェルヌワールド崩壊の謎をつきとめようと冒険を始めるのであった。

主人公達が、ある暴走寸前のロボットから手に入れる「バッテリーカード」というアイテムは、敵ロボットを倒した時に得られるEP（エネルギーポイント）を貯めることができる最重要アイテムだ。

EPは特殊武器TW（テクニカルウエポン）のエネルギーとして使うだけではなく、お金としても機能する、ヴェルヌワールドでは欠かすことのできないものである。TWは、EPを消費する分、強力な武器である。通常の武器とは別に装備する必要があるし、EPをチャージしておけばいつでも使えるうえ、敵全体に攻撃できるのでかなり強力だ。TWを活用すれば冒険はかなり楽になるだろう。

物語の途中でパーティーに加わり、主人公達を助けてくれる仲間も心強い存在だ。7つの世界はヴェルヌの原作になぞらえて造られているので、知っている人は思わずニヤリとするシーンがあるかも知れない。ナディアは知ってるが『海底2万哩』は知らない、という諸君も、思わず原作を読みたくなってしまうような冒険が待っていることだろう。

タイトルの後ろに見えるのが、これから冒険を繰り広げることとなる、ヴェルヌワールド島々だ。

チェアマン島、地底島の他、海底島、中央島、戦場島など合わせて7つの島がある。

チェアマン島の最後の関門が、この1つの体に2つの頭をもつダチョウ「ケルベモア」だ。

『十五少年漂流記』のステージチェアマン島へは、写真の船「スラウギ号」で移動

▼実在しないのが残念だが、あったら怖い程ヴェルヌだらけ。どこへ行ってもヴェルヌ、ヴェルヌ、ヴェルヌ、ヴェルヌ。アイテムもヴェルヌチョコ、ヴェルヌTシャツ、などヴェルヌ、ヴェルヌ、ヴェルヌ、ヴェルヌ。

人気度★★★　完成度★★★　ハマリ度★★★★

©BANPRESTO 1995

スーパーファミコン
9月22日
発売
ロールプレイング

セーラー戦士がいよいよRPGで登場

美少女戦士セーラームーン ~another story~

●スーパーファミコン　●エンジェル　●¥11,800　●発売中

STAFF 原作:武内　直子 （講談社「なかよし」連載）	超ヒット作品「セーラームーン」が、ついにRPGになってスーパーファミコンに登場だ。合体攻撃で敵をブイブイ言わせよう。

今回も、うさぎのボケぶりは健在だ。

アクション、アドベンチャー、格闘アクションと展開してきたセーラームーンについに出ましたRPG！シナリオは五章構成で途中にストーリー分岐があり、マーキュリーの章・マーズの章・ジュピターの章・ヴィーナスの章と四つの章に分かれている。

心配なのは、例えばマーキュリーの章をクリアしたとして、他の章も似たような感じになってしまうんじゃないかなーということだけど、その辺は大丈夫。四つとも違う内容になっていて、自分が選んだストーリーによって後の展開が変わってくるから、一回クリアした後も楽しめる。四つの章を全部体験してみるのも、わりといいかも知れない。

このゲームのおいしい所は、EP（魔法力のようなもの）が戦闘の度に回復するところだ。通常のRPGだと、宿屋などで回復しない限り体力などはそのままだが、このゲームでは戦闘の度にEPが回復するので、魔法などがガンガン使える。かなり爽快なシステムだ。ただし戦士ごとに回復力が異なるので、あまり調子に乗ると痛い目を見ることになるかも。

キャラクターの動きのパターンも細かく作ってあり、キャラクターの表情も画面上にコマンドとして表示されるのでよくわかる。また戦闘が終わると、各キャラが勝利を喜んだりと細かい演出もあり、この辺はファンならずとも思わず微笑んでしまう嬉しい配慮だ。

ストーリーは章ごとにに分かれている。分岐もあるぞ。

フォーメーションアタックが炸裂！使いまくれ。

キャラクターの感情は、このようにキャラクターの動きとマークで誰にでもわかりやすくできている。

メインの魔法の方も、リンク技やフォーメーション技などがありキャラクター同士の連携も楽しめる。しかもセーラー戦士たちの組み合わせによって必殺技の成功率が変わるので、特にファンはこれのみに没頭する危険性が大いにあり、注意が必要だ。

2人、3人、5人などで合体技を使ったりすると、シュートのフォーメーションなら「セーラーシュートアタック」など、フォーメーションに合わせた必殺技が使えるので、極力この合体必殺技を使っていきたいところだが、EPの減り方が尋常じゃないので、一瞬の恍惚感を選ぶか、速やかなゲーム進行を選ぶか悩むところだ。

ストーリーが進むにつれてパーティー構成を選択できるようになるので、バランス重視のパーティーにするか、趣味のパーティーにするかは君の選択次第だ。

君ならどんなパーティーで戦う？

▼合体技やフォーメーションアタックが熱いこのゲーム。キャラクターごとに相性度が設定されているので、仲のよくない同士だと成功率がさがってしまうぞ。原作を読もう。

人気度★★★　完成度★★★　ハマリ度★★★

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
©ANGEL 1995

スーパーファミコン
10月27日発売
ロールプレイング

1人より2人がいい…おっとあぶない歌っちゃまずい

クリスタル・ビーンズ from ダンジョンエクスプローラー

●ハドソン　●9,500円　●10月27日

STAFF	仲間を集めて3人同時プレイで熱くなれ！マルチタップを持っていないなら今が買い時。友達いない奴は買うな。（笑）嘘、1人でも十分楽しいよ。

なつかしの、PC版初代の画面。

さて今回のストーリーは…

魔の雨　地上に降りそそぎ　大地の汚れ　海は青さを失う　地上の者瞳の輝きをなくすとき　最後の希望かの地に集う　―王立図書館グランドール伝説より―

●名作三たび！

PCーエンジン初期にHUカードで、そしてその数年後CDーROMで発売され5人同時プレイが話題になったアクションRPG「ダンジョンエクスプローラー」に続編登場。その名も「クリスタルビーンズ　From　ダンジョンエクスプローラー」。戦いの場をPCーエンジンからSFCに移し、再び冒険の幕が切って落とされた。

これが舞台となるグランドールのワールドMAP。

懐かしいタイトルが帰ってきた

●変更点は…

シリーズ三作目になったこの作品、すでに完成されたゲームなだけに変更点は、非常に気になるところだ。プレイヤーの参加人数こそ5人から3人に減ったものの、それを補って余りある新システムをひっさげて帰ってきたこのゲーム。ここではそのいくつかを紹介しよう。

●お助けサブキャラクター

イベントクリアにより、登場するサブキャラクター。NPCと思いきや、なんと途中参加するプレイヤーが使用することが可能なのだ。しかも、お助けサブキャラクターは他プレイヤーのキャラクターと能力的に差がないので初心者が使用するにはうってつけなのだ。

●マルチ難易度

キャラクターの選び方や育て方、またジェムの取り方によりステータス調整が可能。自分のレベルに合わせてプレイすることができます。

前作の雰囲気を残しつつも綺麗になった画面。

●集いし8人の勇者

今回プレイヤーが選べるキャラクターは、ファイター、ウォリアー、ボウマスター、ウィザード、プリースト、モンク、カゲ（忍者？）ウィッチの職業の8人から選択することができる。さらに、お助けサブキャラクターのロボット、シーフ、バード、ドラゴンパピーの4キャラを足せば、なんと総勢12人にもなるのだ。

●まだまだ魅力見所満載！

なんといっても3人同時プレイによる盛り上がりがこのゲームの最大の魅力であろう。3人で協力し合いゲームを進めるのもよいが、抜け駆けしてアイテムを奪い合ったりし合うのも面白い。

また、前作から引き継がれたシステムとして、パスワードによるキャラクターの持ち寄りが可能である。このことにより自分だけが強いキャラクターとなって遊ぶことも可能である。

今回も様々なトラップ（罠）がプレイヤーを襲う。

1人で敵に囲まれるときつい。

やっぱ3人同時プレイ夢のチームでバトルに挑め。

ボスキャラにボウマスターの魔法が炸裂！

人気度 ★★　完成度 ★★★　ハマリ度 ★★

スーパーファミコン
9月29日
発売
ロールプレイング

主人公はヤマトタケル

火の皇子 ヤマトタケル

●SFC ●東宝 ●10800円 ●発売中

STAFF Now Printing	ヤマトタケルは日本の古代神話に登場する人物で、最も知名度の高い人の一人であろう。プレイヤーは、そのヤマトタケルになり、このゲームをプレイする事になる。

火の皇子ヤマトタケル参上

▼東宝の映画にもなったヤマトタケル。しかし、ストーリーはゲームオリジナルだ。

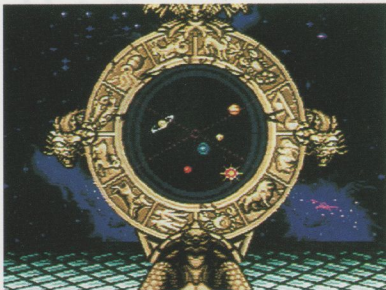
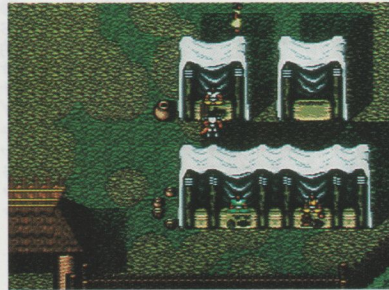
ストーリー

今から1500年ほど前、日本は大干ばつに襲われた。この天変地異を人々は「干ばつは朝廷がアマテラスを祭り、月読神をないがしろにした祟りである」と考えた。飢餓に苦しむ人々は増え、ついに出雲、九州の豪族達は朝廷に反旗をひるがえした。主人公・ヤマトタケルは、父である皇帝に西区の反乱の鎮圧を命じられる……。

星座五行対応システム

ゲーム開始時に、プレイヤーは1900年1月1日から1999年12月31日の範囲で誕生日を入力する事になる。すると入力した日のホロスコープが表示される。

ここで重要なポイントは、火星がどの星座に位置するかという点である。火星とは五行（世界は木・火・土・金・水の5つの要素で成り立っているという考え）でいう火の星座のことだ。キャラクターは、自分と同じ属性を持つ星座が太陽と重なった時に最大の力を発揮したりするので、五行を理解しうまく活用できるかが、このゲームのキーポイントである。

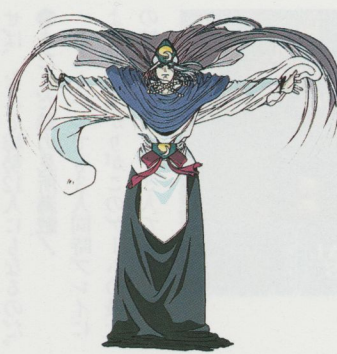
一生を戦いの中で過ごしたと言われるヤマトタケルだが、人々からの人望もあり優しい面もあったと言われている。ゲームの中でもその優しさを問われる場面があり、その応対により、どんな英雄に成長するかが決まる。プレイヤーの行動により、ストーリーが変化するのだ。

これが誕生日入力画面だ。

時代設定は弥生時代だが、なかなか感じが出ている。

敵も日本風のキャラクターだ。

ヤマトタケル

大和朝廷の第2王子として生まれる。兄に大怪我を負わせたため、皇帝から西国の反乱を鎮圧するように命じられる。タケルは皇帝を信じ命令に従うが、生活にあえぐ人々や徳の高い神々と出会い、朝廷のあり方に疑問を感じる。魔物との戦い、愛しい人にめぐりあうなかで、彼がどんな英雄に成長するかは、プレイヤーである君次第だ。

弟橘

姉と共に、出雲別宮を守っていた「金」の性の巫女。タケルに密かに恋して、西国遠征に加わる。やがてタケルにも愛されるが…。わが身を捨ててもタケルへの愛を貫く美しい、勇敢な乙女。

月読神

アマテラスと戦い月に封じ込められた高貴な神。大和や伊勢にも、ひそかに月読神を祭り信仰する信者は多く、封印を解き払い地上に再び舞い戻る日を待ち望んでいる。

コウガ

中国の仙女。かつて神々によって月に追放されたが、そこで月読神と出会い、その力をかりて大和に降臨した。中国から呼び寄せた魔物を使って日本を征服して、やがては世界征服をたくらんでいる。

人気度★★ 完成度★★★ ハマリ度★★★

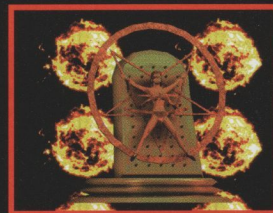
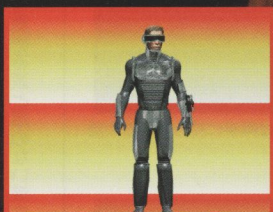
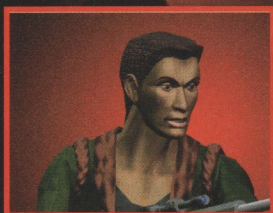
©1995 TOHO Co.,Ltd. ©西谷 史／シップス

namco

極上のサイバーパンクスリラーを……

日本語版 いよいよ登場!!

Macintosh版CD-ROM／Windows版CD-ROM

これは神への冒涜(ぼうとく)か……

「地獄」と「地上」が結ばれ、デーモンが我が物顔でこの世を歩き回る西暦2095年。
政府機関である人工現実規制局のエージェントとして働くギデオンとレイチェルは、
ある夜、突然国家反逆のぬれぎぬをきせられ、政府から命を狙われる身となってしまう。
逃亡と潜入を繰り返す二人の行く手に現れる、禍々(まがまが)しい「地獄」の数々……。
彼らを罠に陥れたのは何者か？一体何のために？
謎が謎を呼び、息つく間もなく展開される不条理なサイバネティックワールド。

日本語版制作／発売元：株式会社ギャガ・コミュニケーションズ
販売元：株式会社ナムコ

©1994 Take 2 Interactive Software, Inc. All rights reserved.
Hell : A Cyberpunk Thriller and Take 2 are trademarks of Take 2 Interactive Software, Inc.

●お問い合わせ　株式会社ナムコ
インタラクティブメディア事業プロジェクト
〒146　東京都大田区矢口2-1-21
TEL.03-3756-8507

スーパーファミコン
9月29日
発売
ロールプレイング

またまたSFCで、今度はウィズVIが出た!

WizardryVI 禁断の魔筆

●SFC ●アスキー ●12800円 ●24M/カートリッジ/バッテリーバックアップ/ターボファイル対応 ●9月29日

STAFF Now Printing	新システムになったウィズの第一号「ウィザードリィVI 禁断の魔筆」がSFCに登場。今ごろみんなはまっているところかな?

ついにリニューアル きになるストリーは?

ある城に邪悪な心の君主が住んでいた。彼は国民に圧政をし苦しめた。やがて王は、彼と同じくらい邪悪な心の魔術師と手を結び、強大な魔力により魔界を次々に征服していったが、二人の結束は長くは続かない。彼らが倒した悪魔の持ち物の中に「コズミックフォージ」という書かれた言葉を現実にしてしまうペンがあったのだ。2人はその力を使って人々が想像もしない邪悪な言葉を書き始め全宇宙を恐怖に包もうとしたが、すでに2人はお互いの力を必要としない事に気付き、お互いの運命を戦いに委ね繰り広げた。そこまでが知られている全てである。最後の闘い以来城は無人であり、コズミックフォージに何が起こったのかを知る者はいない。それから百二十年の今コズミックフォージの秘密を求め、この城に足を踏み入れた者たちがいた…。ストーリーはウィザードリィーシリーズ中、最高のシナリオであると言われている「ウィザードリィV」と同じD・W・Bradleyが担当しているので、VIも最高のシナリオを味わえる事でしょう。

これが新しいウィズの画面。周りのフレームは共通

●ついにリニューアル

昔から多くのRPGファンを魅了し続けてきた「ウィザードリィ」にSFC版のVIが、ついに登場。1からVまで基本的なシステムを変えずに、発売してきたこのシリーズだが、ついに新しい要素を数多くつけ加え生まれ変わった。

●どこが変わったか

現在VIIまで発売されているウィザードリィの中で新しいシステムになった1作目であるのがこのVIだ。しかし、変わったといってもまったく違う物になった訳ではない。今までのシステムに、今までになかった部分を幾つか加えたのがこのVIだ。それではどのようにゲームが新しくなったか説明しましょう。

戦闘では敵キャラが綺麗にアニメーションするぞ

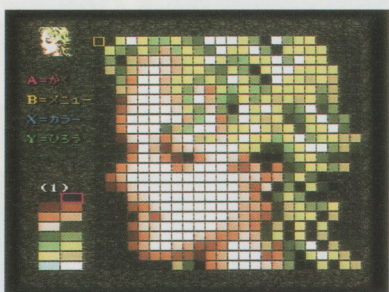
●キャラクターの変更点

キャラクター作成において以下の点が変更された。

〈種族〉
前作までの5種族から11種族になった。

〈性別〉
新たに設定できるようになった。

〈職業〉
従来の8職業から14職業に増えた。

〈顔のグラフィック〉
VIになり表示されるようになりました。選択できる物の他に、自分でも作成する事ができる。

〈スキル(技能)〉
武器関連、運動関連、学術関連の3つがあり、それぞれがさらに項目分けされている。

VIでは標準の、顔絵作成モード

キャラの下に表示してるのは両手に持っている武器

〈呪文の選択〉
呪文が使える職業は呪文を覚える時に自分で選択できるようになった。

〈その他のキャラクター情報〉
スタミナ、復活回数、モンスター打倒数(キルマーク)重量などが新たに表示されるようになりました。

●迷宮について

ウィズVIの迷宮は従来のように1つの迷宮だけではなく複数の迷宮により構成されています。

●戦闘について

攻撃方法、防御方法がいくつかの中から選択できるようになりました。また魔法の増加にともないステータスの変化(毒、麻痺など)にバリエーションが増えました。

★ウィズであってウィズにあらず

ざっと変更点を説明しましたが、読んでいただければわかると思いますがウィズと同じシステムを使っているものの従来までのウィズとはかなり違うゲームになっています。ウィズの新作を遊ぶのではなく違うゲームを遊ぶ感覚で遊んでみればいいかがかな。

魔法もこんなに見応えのあるグラフィック

▼新システムになって旧システムのファンは、新システムを認める派と認めない派に分かれた。私(本文を書いた人とは別人)は後者です。これはウィズではない。 by ヒデ

人気度★★★★ 完成度★★★ ハマリ度★★★

©1995 David W Bradley and Sir-tech Software, Inc.

Play Station
発売中
ロールプレイング

ヤッタネ！ついにＰＳでウィズⅦができる!!

WizardryⅦ ガーディアンの宝珠

●PS ●SCE/ソリトンソフトウェア ●5800円 ●発売中

STAFF Now Printing	ウィザードリィⅥでシステムが変わりアニメーションの多いゲームになってパソコンのハードスッペクを選ぶゲームになったウィズの最新作が時世代機に登場。

ストーリー

宇宙の存亡さえ左右させる強大な力を持つコズミックフォージ。そのコズミックフォージが、在るべき場所より離れたために、宇宙の秩序は狂い始めていた。そのためそれの対にあるコズミックサークルが隠していた惑星ガーディアは、コズミックフォージの異変により、コズミックサークルが隠し通せなくなった。そのため宇宙で最も強力な品アストラルドミナの隠し場所惑星ガーディアを、宇宙の破壊者と恐れられるダークサヴァントに知られ、狙われてしまう。君達はアストラルドミナを、ダークサヴァントの手より守るようコズミックフォージの正当な支配者アレスエイデスより依頼され、ガーディアへと連れてこられる。フォージの森よりガーディアの冒険が今始まる。

ウィザードリィⅦは、ウィザードリィⅥの続編に当たるシナリオで、ⅦはⅥのエンディングからのお話。そして君達はアレスエイデスに連れてこられた惑星ガーディアで、新たな冒険を始める。

ウィズⅦ

多くのウィズファンの反感を買ったウィザードリィⅥが、パソコン界を騒がせていたのは、まだ記憶に新しいと想うが、まだまだ根強くファンの多いウィザードリィ。今年九月以降になってSFCでウィザードリィⅥが、PSでウィザードリィⅦが続いて発売。そのPS版ウィザードリィⅦ、ガーディアの宝珠を簡単に紹介しよう。

ガーディアへ来た時、宇宙船より強制テレポートさせられた場所は何もない森の中だが、NPC（ノンプレイヤーキャラクター）の出迎えをうけ、物語が始まっていることを教えられる。

Ⅵからの進化

大きく2つの相違点がある。ひとつはパーソナルスキル。Ⅵで新たに増えたスキルとは別に、リフレクション、イーグル・アイというものや他に、拳銃を使うスキルなんて言うのも増えたが、ここではそれらよりも大きく変わった魔法のシステムについて説明しよう。

魔法

今までの僧侶、魔法使いといった分類ではなく、6つの領域に分かれ、魔法使い系（魔法使い、ビショップ、侍、バード）僧侶系（僧侶、ビショップ、ロード、ヴァルキリー）錬金術師系（錬金術師、忍者、レンジャー）超能力系（超能力者、修道僧）の4体系の術師達がそれぞれ、己の得意とするところの領域を操る。また各領域に分かれたが、4体型の術師達の呪文内容は完全に違うわけではなく共通した部分などがある。

★

アミガのCGツール「ライトウェイブ3D」で制作されたCG。その美しいグラフィックとスムーズなアニメーションのウィズⅦは君を虜にすることまちがえ無し。

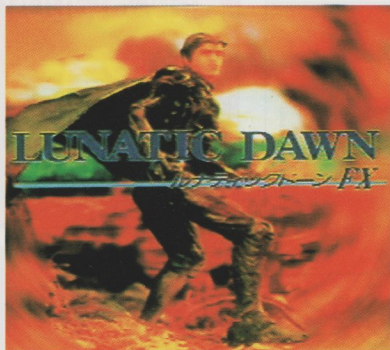
◀左写真上から時計回りに
〈火の領域〉
火球、光、電撃などの魔法。
〈神聖の領域〉
回復や蘇生呪文、魔法の矢など。
〈風の領域〉
空気、霧、雲など。毒関係が多い。
〈水の領域〉
氷や、恐怖、麻痺などの魔法。
〈精神の領域〉
混乱、催眠、幻覚、とそれの治療。
〈地の領域〉
地を利用した石などから、酸なども。

驚異のアニメーション

▽さすがプレイステーション。アニメーションが綺麗。オープニングの3Dもすごく綺麗。だけどやっぱりウィザードリィ。オープニングの直訳文には意味不明の箇所がいくつかある。同時にながれる英文を聞き取り理解しよう。

人気度★★★★ 完成度★★★ ハマリ度★★★

Ⓒ1995 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc.

初代、二代目を次いで三代目ＦＸも、実写取り込みだがＦＸはフルカラー。

ルナティックドーンFX

究極のテーブルトークRPG!

メーカー●NECホームエレクトロニクス
機種●PC−FX●11/21●¥8,800

パソコン界で常に新しいシミュレーションゲームを提供してくれる、アートディンクの大ヒット作、ロールプレイングＳＬＧのルナティックドーンだ

ＦＸ版では各町に自分の家を建てられるがお金がかかるので当分は無理だろう。

●初めに

パソコンで大ヒットした「ルナティックドーン」のPC−FX版である、「ルナティックドーンFX」。パソコン版をさらに発展させた新システムがいっぱいの、この新作ルナティックドーンを紹介していこう。

まず、ルナドンを知らない人のために、このゲームはテーブルトークタイプのRPGで、自由度が高く、自分の意志で冒険を繰り広げていくものだ。ゲーム世界に放り出された主人公は、宅配、護送、暗殺、買い物、等、色々な依頼を受ける事によって冒険をしていくことになる又、それだけではなくリアルタイムにゲームは進行し、食事をしなければ死んでしまい、眠らなければスタミナが減り結果HPが減ってしまう程の凝りようで、冒険をシミュレートしているような感じのRPGだ。

ヨーロッパ風、砂漠風、アジア風、日本風の４タイプ、60以上の町が存在する。

誰にでも弱点はあるものだが、お化け嫌いの彼は死霊系の敵と遭遇するたびに「恐えよぉ」なんて叫んでしまう。こういう人には普通の力量を望むのは無理。

●キャラメイク

名前、年齢、家系（基本ステータスが違う）、弱点（EXPに差が出る、他にも…）、性別等々を入力し、EXPを振り分けて、いざスタートだ。

とある町からスタートするわけだが、パソゲーユーザーたちの羨しがる次世代機ならではの美しいグラフィック、16色じゃないって素晴しいですハイ。さて左上に現れたコマンドメニューは、どれもRPGならおなじみのものだが、まずは移動で特筆するところは訓練所。ここでは金を払うことで熟練度、基本パラメーターを上げられる。キャラメイクで上げられなかったパラメーターや闘技の熟練度、野営、盗賊の技術を等を上げよう。

ではまず宿屋に行ってみる。ここにある「仕事の斡旋」によって依頼を受け、冒険が始まる。最初のうちは宅配、護送等、簡単なものだが、レベルアップにつれて暗殺、退治等を引き受けよう。また、依頼を達成したら報酬を貰いにここに戻ってこよう。受けた仕事を途中で放棄する場合も同じだ。また期日内に戻ってこないと、報酬額を減らされるので注意。

宿屋では、仲間も集められるキャラごとの情報に注意し、信頼できそうなのを仲間にしよう。（キャラによっては戦闘中に逃げ出すので注意）別れるのもこの場所だ。ちなみに仲間が死んだときその場に捨ててくれれば別れられるけど……

仲間を集め、仕事も受けたら冒険の準備。武器屋で装備を、魔法屋で魔法を、道具屋で食料その他必要なものを購入していざ出発だ。ただし、食料は多めに。

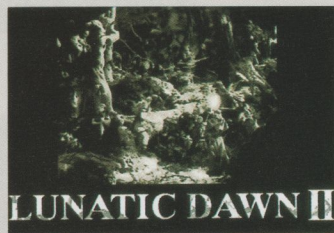
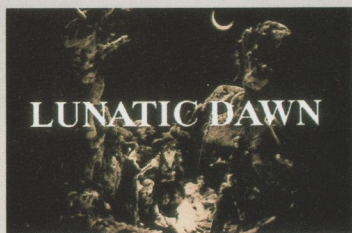
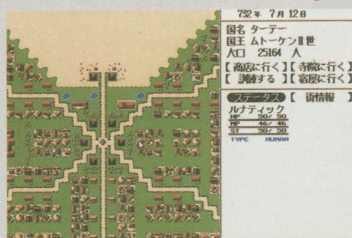
さて目的地に行くわけだが、フィールド画面を見ればわかると思うが、よくあるフィールドタイプと違ってマップタイプである。一回で移動出来る範囲は旗までで、それ以外の場所に移動

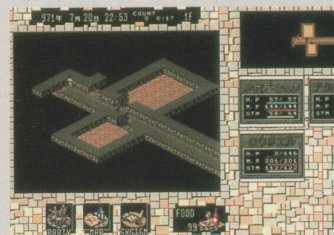
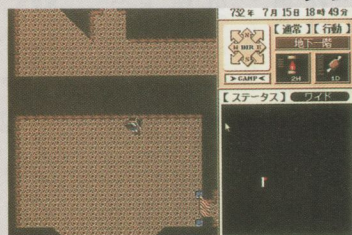
自分のキャラのタイプ（戦士や魔法使い等）を決めてから訓練をしよう。

マップ上では赤い点、旗が町で、青いのはダンジョンなど冒険の目的地を示す。

「PC-98版」との画面比較

〈ルナドンⅠ版〉　〈ルナドンⅡ版〉

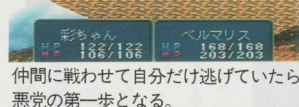
タイトル

町並の表現

移動のシーン

ダンジョン

上の写真は初代ルナティックドーンとルナティックドーンⅡの写真である。ＦＸ版の写真と見比べて欲しい。まずは町の写真から。初代では町全体を上から見たもので町によって絵は変わるが、特別なことはなかった。Ⅱになって鳥瞰図から、移動した店などの俯瞰図になった。また人が歩いていたりして見てるだけでも楽しい画面となった。移動画面では初代がフィールド移動タイプで、Ⅱは目標地点を点と線で結びその上を移動するものであった。また移動手段として駅馬車なるものもあった。ダンジョンにおいては初代ではほぼ真上からの視点で足を踏み入れてない場所も画面内であれば見えていた。ⅡでＦＸにも継承された斜め上からの視点に変更。また歩いた所以外は見えない。他にも消えたシステム等もあるが、初代のシステムを改善したⅡのシステムをより簡単に、プレーしやすく、鮮やかにしたのがＦＸの新システムだ。

する場合は、中間点を選んで順に移動することとなる。移動中には戦闘もあるので注意。

ダンジョン内は罠が仕掛けられているので注意しながら歩かねばならない。

目的地に着いた。場所はダンジョン／ルナドン2タイプの斜めからの視点。オートマッピングなので、ボタン1つでマップ画面が出る。宝箱もあれば罠もあり敵も歩いている。

敵に遭えば戦闘だが、フィールド上もダンジョン内も同じで、一定範囲内で戦闘を繰り広げ、範囲外に移動すれば逃げれたことになる。仲間へは呼びかけで行動を頼む。キャラによっては言う事を聞かない者もいるので仲間を選ぼう。戦闘は、先行入力オートバトルで主人公の行動入力ごとに時間が止まる。戦闘では敏捷さが重要で敏捷度の高い者はそれだけ他の者より多い回数攻撃できるので、時間に関する魔法の使いかたが重要になる。魔法は物理系、火炎系、冷却系、雷光系、精神系、精霊系、暗黒系、神聖系の8系統があり約60種の魔法がある。魔法はＦＸオリジナルのアニメーションが画面を彩る。それら魔法の使い方が勝利の鍵を握る。

仲間に戦わせて自分だけ逃げていたら、悪党の第一歩となる。

稲妻の呪文が炸裂！ＦＸ版はアニメーションが豊富で、画面でも楽しめる。

●リアルタイムシステム

ルナティックドーンの忘れていけないシステムが、リアルタイムシステムだ。キャラ選択の時点で種族によってすでに寿命が決まっているだけではなく、ゲームがスタートしてからもコマンド選択時以外は、全部と言っていいほど時間の流れが進行している。街の写真を見れば解るが、日付が右上に表示されている。そのため街の中では仲間のいる時に訓練を選択すれば、仲間は別の旅を求めパーティーを離れてしまう。

フィールド上、冒険中には日付の他に時刻も表示され、設定された時間ごとに食事を取り、食料が無くなれば等然死んでしまう。眠らない時間が続けばスタミナが減りＨＰが減る。

戦闘のシステムはリアルタイムバトルを追求した結果で、時間の重要性が大きく占めている。

ダンジョン内等暗闇の中ではオイルランプの燃料の残料時間が下のバーに表示されていて、燃料が無くなれば当然真っ暗闇になり、足元程度しか見えなくなる。ここまで凝った時間の設定がルナティックドーンの奥を深め、よりリアリティーのある世界感をプレーヤーに与える。

幾多の試練を乗り越えて未来は英雄か？　それとも悪党か？　それはプレイヤー次第だ。

ちなみに街中にいる間でている下のバーの左が英雄度。50以上で英雄、以下で悪党となる。2番目はその町での知名度である。これらを目標に冒険するのもいいだろう。ある町では英雄で、隣町では大悪党なんて言うのも面白い。英雄度、知名度は受ける仕事の内容による。

ルナドンのためにFXを買ってもいい、と思えるほどオススメの一本ですハイ。セーブ、ロードも速いです。

スタート時は英雄度50に知名度０。君の未来はここからだ。暗殺ばかり受けていると悪党に……。

タクティクスオウガ

ついに登場した大作を掘り下げる、シリーズ第1回。

重厚な世界設定と、そこに生きる人々の織りなす壮大な歴史ドラマが圧巻の『タクティクスオウガ』。「ロープレファン」では、シリーズでこの「オウガ」世界にアプローチしていく。

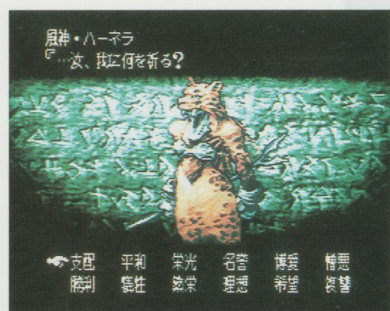
対立の世界『タクティクスオウガ』

『タクティクスオウガ』の時代設定は前作『伝説のオウガバトル』と同時期にあたる。すなわち前作と同じ世界で語られる、まったく別の物語が今回の『タクティクスオウガ』である。

絶対的な存在である神々への信仰と、その神々との契約。それがこの世界ヴァレリアに生きる人間たちに一貫した生活であり、文化でもある。彼らの信仰は、人の心にある「自由」と「束縛」の要素をダイレクトに投影した「アラインメント」と言う概念で提示される。例えばまわりを見渡してみても、整理整頓が得意できれい好きな人もいれば、どんなに乱雑でも自分のやりやすさを優先させる人もいる。それはやり方の違いであって、どちらかが優れている、と言う事はない。しかし、わずかではあっても互いを異質なものと感じることは間違いない。小さな事ではこうした感情はささいなものだが、問題が大きくなるにつれこの対立は決定的なものとなる。混沌へと向かう力を司る暗黒神・アスモデと秩序を保とうとする聖なる力を司る光と戦争の神・イシュタル。こうした対立は、やがてヴァレリア全土を包み込む事になる。

こうした問い掛けも「オウガ」ならでは。

アラインメントが人々の信仰を表すモデルだとすれば、エレメントはこの世界そのものへの関わり方と言えるだろう。水・炎・大地・風の4元素によってこの世界は構成されており、人々はこれらを司る神々のうちいずれかと契約を結ぶ事によって、その守護を一生涯受けることとなる。アラインメント、エレメントは魔法の効果・相性などの面で戦術上でも大きな意味を持ってくるが、それ以上に『タクティクスオウガ』の世界と、そこで展開するドラマを肌で感じるために不可欠な要素である。

『伝説のオウガバトル』登場の衝撃

従来のシミュレーションゲームは、言ってしまえば野球やアメフトのようなものであった。攻撃側と防御側とが明確に分かれており、そこではプレイヤーに対する「わかりやすさ」が最優先されていた。結果プレイヤーは自分の攻撃順では安心してじっくりと、俗にヘックスと呼ばれるマス目にいかに効果的に自軍の駒を配置するかを考える事ができた。が、一方では戦場特有の予測のつかない緊張感などは薄れてしまっていた。なにしろ敵の駒たちは最初からプレイヤーの把握できる場所に存在しているのだから。

しかし前作『伝説のオウガバトル』は、それまで犠牲にされていた戦場での臨場感・極限の緊張感と言った要素を実現し、さらに既存の「わかりやすさ」をも受け継いだ。『伝説のオウガバトル』には、攻撃側・防御側と分かれる俗にターンと言われる概念は存在しない。代わりにあるのは刻々と移り変わる時間の経過と視界に入ってはじめて現われる敵の兵士や魔物たちである。実際に画面上を動いているキャラクター同士がぶつかり合い、戦いが始まる。プレイヤーにとってこれほどわかりやすい事はないだろう。こうしたリアルタイム要素は思考を重視するシミュレーションゲームとは相反すると思われて来ただけに、『伝説のオウガバトル』のゲームシステムは衝撃的であったとともに従来より確実に進歩したものとも言えるだろう。

そしてさらに広がるその世界

騎士ランスロットは重要キャラの一人だ。

今作『タクティクスオウガ』では、こうしたリアルタイム要素はWT（ウエイトターン）として存続し、同時にこのWTは従来のターン制の持つ戦術

ストーリー

神聖ゼテギネアが版図を拡大していた頃、オベロ海に浮かぶ海洋王国ヴァレリアでは、王の死によって民族単位での覇権争いが勃発していた。巨大な力を持つバクラム・ヴァレリア王国とガルガスタン王国の設立により、その争いは激化した。ガルガスタン王国の設立に反旗を翻し、激しい抵抗運動を続けてきたウォルスタ系住民だったが、指導者・ロンウェー公爵が捕囚の身となったのを契機に抵抗運動もおさまったかに見えた。しかし今、わずかな仲間とともに自らの自由を勝ち取るために立ち上がった若者がいた。ヴァレリアは再び戦火にさらされることになる……

●スーパーファミコン
●クエスト
●11400円
●発売中

的な思考の楽しみをも見事に復活させた。タイトルが示す通り、より戦術＝タクティクスを重視したゲーム性になっているわけだ。そしてその戦術的要素は、新たに加わった〈高さ〉の概念、そして刻々と変わる〈気候の変化〉によってさらに立体的・多角的なものとなった。この辺りはプレイした者ならば誰しもが実感しているところだろう。段差を利用した攻撃や、大型キャラクターを踏み台にした移動など、今までにないプレイ感や戦術を味わうことができ、さらにこうした感覚を途切れさせないため、戦闘を含めたあらゆる演出は総てこの戦闘フィールド上で処理される。そのためプレイヤーは一貫したイメージを保ったままゲームを進めることができる。こうしたバランスの良さが、プレイヤーをひきつけている大きな要因の一つでもあろう。

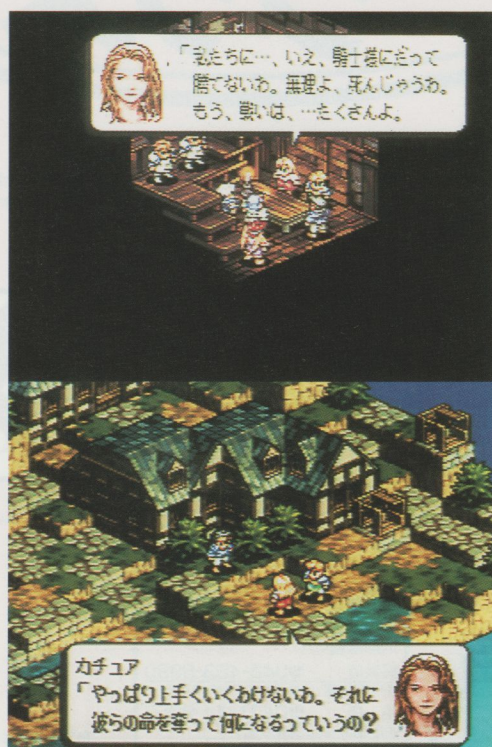
人間たちの限りなき戦い

たとえ世界がどうであれ、そこでの人間たちの営みがもっとも重要である事は疑いない事実だ。われわれは主人公デニムを通してゼテギネアと呼ばれる時代を生き、様々な決断を下すことになる。その結果、何かを得る事もあるだろうし、また大切な仲間を失う事になるかもしれない。総ての歴史はプレイヤー自身の手に委ねられている。主人公の姉・カチュアはクレリック（僧侶）であり、無駄な争いを望んではいない。できれば主人公と2人でひっそりと暮らしていたいと願う消極的な平和主義者である。そんなカチュアにとって、主人公の幼なじみのヴァイスは好戦的な災いの元としか映らない。彼は主人公を争いへと引きずり込む厄病神なのだ。そんな彼らの戦いに、『伝説のオウガバトル』に登場したランスロットらが絡んでくる。カチュアの願いとは逆に、彼らはまっすぐ戦いの渦中へと向かっていく。主人公デニムは、どちらかと言うと穏やかな性格の少年であるのだが、そんな彼が歴史をつくる中心となっていくのはひじょうに興味深い事でもある。

この隠し財宝も健在だ。

混戦の世界『タクティクスオウガ』

国家・人間の複雑な関係、高度な戦術性など、『タクティクスオウガ』はわれわれにとって実にプレイしがいのある作品である。と同時に考えさせられる作品でもある。価値観の衝突が紛争を生み、その終わりは征服か死でしかない。その現実に悩むデニムの姿はまさにわれわれ自身であり、だからこそ重いストーリー、テーマを扱っていながらプレイヤーをその世界に引きつけるのだろう。そして物語の最後にデニム＝プレイヤーがどう変わり、成長するのか。それはまた、プレイヤー自身への問い掛けでもあるのではないだろうか。

（次号へ続く）

ターボファイルを有効利用

『タクティクスオウガ』はターボファイルに対応している。外部記憶装置であるこのターボファイルをうまく使えば、最大で41箇所までセーブが可能である。

このゲームでは主人公が決断を迫られることが度々ある。そんな時でもマップごとにセーブしておけばある程度のやり直しはきく。一度クリアした人向けだが、『タクティクスオウガ』の世界をあますところなく体験したい人にはお勧めしたい。また、異なる設定で並行してゲームを進めてみるのも一度にいろいろなストーリーを味わう事ができて面白そう。

アニメイトは、キャラクターグッズ、コミック、
CD、ビデオ、LDの総合ショップです。

ゲームキャラクターグッズもアニメイトで!

近日発売予定▶ガンダムW/等身大ポスター、岩男潤子/ポスター・カードケース・テレホンカード・ブロマイド、岩永哲哉/ポスター・カードケース・テレホンカード・ブロマイド
爆れつハンター/ポスター・下敷・ラミカード・クリアファイル・テレホンカード・設定集、エルハザード/ポスター・下敷・クリアファイル・ビデオケース・笑い袋(陣内克彦)・ムシペール勲章、
新世紀エヴァンゲリオン /ポスター・下敷・カセットインデックス・ラミカード・クリアファイル・設定集、ふしぎ遊戯/下敷

店舗	電話	住所
池袋店	☎03-3988-1351	東京都豊島区東池袋3-2-4 共永ビル
渋谷店	☎03-5458-2454	東京都渋谷区桜丘町24-4 東武富士ビル1F
高崎店	☎0273-23-7598	高崎市八島町14-16
大宮店	☎048-646-0320	大宮市桜木町1-13-6 109ビル1F
川越店	☎0492-25-0020	川越市連雀町4-14
吉祥寺店	☎0422-22-5059	東京都武蔵野市吉祥寺本町2-2-3 藤野ビル2F
仙台店	☎022-264-0437	仙台市青葉区中央4-9-8 渡辺ビル2F
千葉店	☎043-244-3345	千葉市中央区新田町5-2
津田沼店	☎0474-78-9400	船橋市前原西2-25-6 第4ホーマスビル1F&2F
町田店	☎0427-21-6871	町田市中町1-15-11 四分一町田ビル1F
宇都宮店	☎0286-27-4564	宇都宮市大通り5-2-8 アサノビル1F
錦糸町店	☎03-5608-0850	東京都墨田区錦糸2-13-6 S・ハルヤマビル1F
八王子店	☎0426-28-0022	八王子市元横山町2-15-29
札幌店	☎011-219-1223	札幌市中央区南三条西2-15 山福ビルB1
名古屋店	☎052-453-1322	名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル
静岡店	☎054-273-3450	静岡市伝馬町8-6 メディアシティ静岡4F
阿倍野ベルタ店	☎ 06-643-5818	大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1-B100
高槻店	☎0726-76-1524	高槻市城北町2-3-3 細田ビル3F
京橋店	☎ 06-352-8864	大阪市都島区片町2-4-6 ウエムロプラザビル3F
三宮店	☎078-391-8155	神戸市中央区三宮町2-11-1-212 センタープラザ西館2F
シンコー店	☎0792-88-1323	姫路市駅前町266 新興書房3F
布施店	☎ 06-729-3227	東大阪市足代1-12-16 ヒバリヤ書店布施駅前店3F
京都店	☎075-252-1460	京都市下京区四条通柳馬場東入ル エイシンビルブックストア談3F
奈良店	☎0742-22-5026	奈良市もちいどの44 ナンコービル2F
川西店	☎0727-55-5995	川西市栄根2-1-1
横浜店	☎045-453-6990	横浜市西区高島2-12-12 ヨコハマプラザホテル2F
柏 店	☎0471-44-9657	柏市旭町1-1-19 矢吹ビル2F
北千住店	☎03-3879-6796	東京都足立区千住仲町48-5寿ビル1F

全国の、アニメイト。

▲天地無用
魍魎鬼ぬいぐるみ
¥3800

マクロス7▶
ギター型キイホルダー
¥1200

ああっ女神さまっ▶
1996年カレンダー
¥1300

もちろん!
アニメグッズも
アニメイト。

もらわにゃソンソン読者プレゼント＆クイズ

買わなきゃハドソンさんから『ＲＰＧファン』創刊のお祝いに、読者プレゼントを用意していただきました。

ハガキに欲しい商品名を一つと、雑誌で取り上げて欲しいＲＰＧソフト名（いくつでも）、プレゼントの送り先の住所、氏名、年齢をご記入の上、下記の住所宛にご応募下さい。11月12日の消印まで有効です。なお、プレゼントされるソフトは画面写真とイメージ・イラストで表示してあります。ソフトが欲しい人は３本のソフト名を正確に答えた上で、希望するソフト名を記入し、ご応募下さい。ソフトについては全問正解の方々から抽選を行います。当選された方は次号で発表します。

▲ソフトＡ（５名様にプレゼント）
ヒント●現在発売中。画面にもヒントがあります。

▲ソフトＢ（５名様にプレゼント）
ヒント●12月22日に発売予定のソフトです。

▲ソフトＣ（５名様にプレゼント）
ヒント●12月のプレゼントに最適？

① ボンバーマン下敷き（30名様）
② ハンカチ（20名様）
③ 弁当箱（10名様）
④ マグカップ（10名様）
⑤ ボンバーマン・ペンシルケース（30名様）

⑦ ビニールバッグ（５名様）

⑧ ボンバーマン・クリアケース（白・黒各５名様）

⑥ 天外魔境キーホルダー（30名様）
⑥ ボンバーマン・キーホルダー（30名様）

<応募の宛先>〒160 東京都新宿区新宿1-3-5新進ビル3F ㈱アズ・コーポレーション「RPGファン」編集部「もらわにゃソンソン」係

平安時代と陰陽五行説をモチーフにした、本格派シミュレーションRPG。

平安風雲伝
THE HEIAN FUUUNDEN

KSS

①西暦1000年の平安京。一見、平和そうなこの都にも、不穏な空気が漂い始めていた。朝廷内では、加持、祈祷以外の呪いが禁止されていたのだが・・・

②京の街では、賀茂広行と藤原道長が都の一大事に直面し、相談をしていた。山童一族の呪いから都を守るために安倍晴明の力を借りることとなった。

式神を味方に、京の街を守れ！

時は平安。世の中は木・火・土・金・水の五行からなるとする陰陽五行説より生まれた「陰陽道」の法術の力で式神を召喚できる式神使いの少年『神楽』が主人公。術により平将門を蘇らせ京を制圧しようと企む軍団から都を守るのが目的だ。歴史上実在の人物たちを敵に味方に陰陽道の魔法システムを駆使した戦いが熱い。

平安時代はいわば日本の中世。そのオカルティックな設定にハマリそ。

長保二年（西暦1000年）呪いを生業とする山童一族が京の都を滅ぼそうと決起。それを知った朝廷内の正五位下陰陽助・賀茂広行、右大臣・藤原道長は都を守る為、当代一の陰陽師・安倍晴明の力を借りることとする。天慶の乱（平将門の乱）から60年、死人返しの年。山童一族は平将門を生き返らせ、京に攻め込もうとしていた。死人返しを使えるのは安部晴明とその弟子であった芦屋道満（道摩）の二人だけ。しかし道摩は15年前に晴明の下を出たまま行方知れずになっている。山童一族に道摩の存在を感じた安倍晴明は、この戦いを乗り切る為、忌み子としての運命を背負い、晴明のもとから僧・天海のもとへ預けられ陰陽道の修行に励んでいた少年・神楽を山童一族の討伐へと向かわせる・・・。

新システムで6部隊マルチ進行。適切な配置をせよ！

戦闘開始は突然だ。

このゲームには、イベントによる戦闘の他、マップ上でのエンカウントによる戦闘があり、リアルタイムに動く敵部隊が都に向かって攻め込んでくるシステムが特徴だ。つまり敵の本拠地に攻め込むだけでなく攻撃してくる敵から京を守ることを考えなければならないというわけ。そのためにはまず仲間を増やそう。

敵とそうぐうした！

部隊（ユニット）の配置が都を守る。6部隊マルチ進行。

敵の侵入を防ぐためには味方を何カ所かに分けた配備が必要だ。新しく加わった仲間は戦闘に加わることができる。一部隊は1～8人まで自由に編成でき部隊数は6隊まで。敵の位置や地形を見極め、配置した各部隊を随時切り替えて動かし、攻撃や守備させていくことが勝利への道だ。各キャラは戦闘ごとに得た経験値で成長していくぞ。

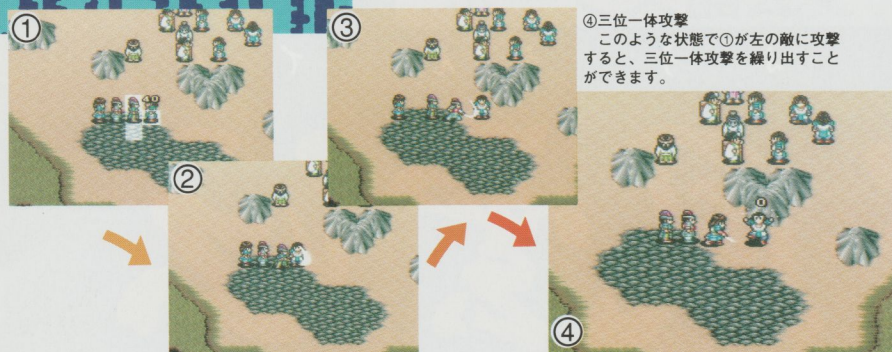
③地図の上には色々な表示がされる。○は現在操作中の部隊。□は現在待機中の部隊。●は移動する敵部隊。■は動かない敵部隊。□は都、里。○は泊まることのできる家。○は船着き場。地図をチェックし、敵と味方の位置を確認して作戦を練ろう。

歴史上の有名人も仲間に。登場する味方は最大50人。法術は60種。

歴史上実在の人物も登場する味方は50人。どんどん仲間にして戦力アップを図れる。仲間になれば部隊配属の変更も可能だ。戦闘シーンでは、個々のキャラの移動できる範囲や使える攻撃方法が表示され各戦闘前にはセーブもできる。倒されたら最後のキャラ達を大切にできると言うわけだ。そのキャラ達が使える法術は約60種。部隊長のみ、式神を召喚して攻撃ができるぞ。

戦略なくして、勝利なし。作戦がものを言う。

平安時代と陰陽五行説をモチーフにした、本格派シミュレーションRPG。

①②③④

④三位一体攻撃
このような状態で①が左の敵に攻撃すると、三位一体攻撃を繰り出すことができます。

結束が有利な戦闘の鍵。戦闘支援効果を活用せよ！

戦闘時に特定のキャラが隣接していると、攻撃・防御面で普段以上の力が発揮できる。組み合わせは色々だけど主な戦闘支援効果をここで披露。

三位一体攻撃
特定の3人のキャラが直線上に並んだ状態で一番端のキャラが同じ直線上に隣り合っている敵に攻撃をかけると3人が連続で攻撃を仕掛け、ほとんどの敵を一撃の下に葬るぞ。組み合わせのヒント！1組目は安倍晴明の仲間として登場するよ。

攻撃・防御力UP
あるキャラの隣に特定な味方が位置していると、そのキャラの攻撃力・防御力がUPだ。

かばうシステム
体力が半分以下に減ったキャラが攻撃を受けた時、体力が半分以上ある味方のキャラが隣にいると、入れ替わってかばってくれるんだ。

大将戦方式を採用。

メチャ強い式神を召喚できるのは部隊長だけ。その部隊長を倒せば、その部隊は全滅するぞ。敵の部隊長に向かって攻撃しよう。また、巫女は回復法術が使えるので、敵の部隊の巫女は真っ先に倒すと有利。しかし、味方の巫女がやられたらかなりの苦戦を覚悟した方がいいぞ。

速さのパラメータの意味

ステータス画面の『速』のパラメータの数値で戦闘中の行動の順番が決まる。キャラを移動させるときの参考にしよう。

式神の力、活用のヒント

式神はとても強い。召喚すると戦いは楽になるけど、経験値は全く入らない。不得手な式神を召喚しようとすると、たくさんの体力を消耗するよ。式神には属性があり、式神同士の戦いでは、相手の式神が耐性を持っている属性で攻撃してもほとんどダメージは見込めない。式神を選んで体力や術の無駄遣いはやめよう。

平安風雲伝用語の説明

【陰陽道】古代中国の陰陽五行説に基づき、天文・暦数などを扱う術。

【陰陽師】陰陽道による卜占を糧として生活するもの。

【陰陽寮】陰陽道の研究のために大宝令によって置かれた役所。

【式神】陰陽師の命令で変化自在の不思議な技をなす、精霊、神の類。

【陰陽五行説】陰陽と相生、相剋とで自然現象や吉凶などを説明しようとする考え方。

【法術】自然の力などを利用して行う不思議な術。

6つの系列の法術の数は約60種

術は密教系法術・精霊音霊・神道系法術・式神・山童呪術・武士の技の6系列だ。キャラクターによっては使えない術もあるけれど術の名称を紙面の許す限り紹介するぞ。

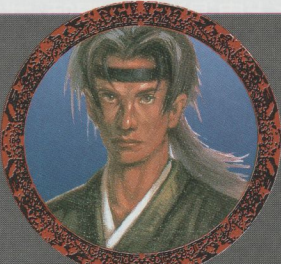
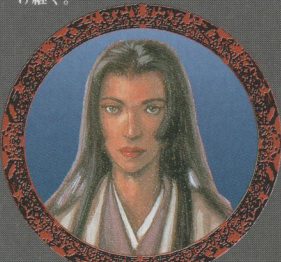
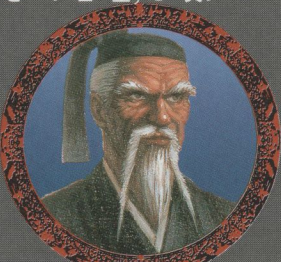
（ ）内はその術の属性だ。

火天法印（火炎）・水天法印（氷結）
風天法印（風刃）・日天法印（聖光）
梵天法印（波動）・月天法印（精神）
帝釈天印（雷撃）・不動法印（火炎）
降三世印（氷結）・大威徳印（風刃）
金剛法印（物理）・軍荼利印（精神）
四天王印（聖光）・歓喜天印（精神）
自在天印（風刃）・大元帥印（波動）
大日法印（聖光）・文殊法印（補助）
阿弥陀印（補助）・薬師法印（回復）
観世音印（治療）・勢至法印（補助）

RPGの要素

シミュレーションRPGだから街での会話が大切なんだな、けっこう。街に着いたら、いろんな人と話をしよう。ゲームの進行のヒントになることが聞けるかもしれない。神楽の仲間になってくれるヤツに出会うかもしれない。街での情報収集はまめにしておこう。

登場人物紹介

このゲームの特徴として、歴史上実在の人物を味方にし戦闘に参加させることができます。神楽と朝廷の重要ポストにいる人物や、僧侶、武士たちの歴史絵巻を作り上げてみよう。しかし、倒されたキャラは2度と復活しないので気をつけてね。

神楽
この物語の主人公。紀州熊野の僧・天海のもとに育ち、天海の持つ法術を受け継ぐ。

安倍晴明（実在）
正五位陰陽博士頭で希代の陰陽師。八十歳の老人。法術については朝廷側に並ぶ者はいない。現在は隠居中。

雀
熊野本宮に仕える巫女。神楽たちと一緒に育った藤太の実の姉。

スーパーファミコン SF | シミュレーションRPG

価格11,800円（税別）

ケイエスエス

好評発売中

©1995ＫＳＳ
発売：㈱ケイエスエス
販売：㈱日本ソフトシステム マルチメディア営業部
本　社　〒142 東京都品川区戸越１－６－７ TEL.03-5702-5411 FAX.03-3490-6966
大阪支社　〒532 大阪市淀川区西中島5-12-10 兵庫住宅新大阪ビル８Ｆ TEL. 06-309-7811 FAX. 06-305-8911

ケイエスエス・ユーザーサポート
TEL.03-5702-5615
（土・日・祝日を除く11:00～17:00）

<広告>

全データ公開スクール

へいあんふううんでん

平安風雲伝を遊ぶ。

この平安風雲伝はタクティカルコンバットタイプのRPGで、登場人物には、安倍晴明や源頼光、渡辺綱、坂田公時など鬼退治や陰陽師、式神使いで有名な人物から、敵には平将門、藤原純友、葛葉などジャパニーズファンタジーファンには感涙のキャラが登場するゲームだ。

PROLOG

永観2年（西暦984年）花山法皇が即位。同じ年、中納言藤原為光の娘（祇子）が入内、女御となり懐妊する。その翌年、祇子は病にかかり、お産の最中に病のため急逝する。

生まれた子は双子であったが、片方の赤子は既に息はなく、生きている方の男の子は忌み子（けがれた子供）として当時、正五位上陰陽博士頭であった安倍晴明によって、紀伊の国・熊野那智山に庵をむすぶ僧天海の元へあずけられた。

（一五年後）

長保2年（西暦1000年）正五位下陰陽助賀茂広行が右大臣藤原道長の元を訪れる。賀茂広行が藤原道長に告げた内容は、藤原道長を驚愕させるに充分すぎる内容であった。「山童一族が呪いを使い、この国を滅ぼそうとしている」。

山童一族とは、呪いを生業とする伝説の一族。朝廷内でも権力争いのために山童一族の力を借りて、自分の競争相手を呪っていた。藤原道長はそれを危惧し、数年前に安倍晴明らと諮った上で、加持、祈禱以外の呪いを禁止する、呪い禁止令を出したほどであった。そのため、朝廷内には法術を使えるものはいなかった。

賀茂広行は続ける。「安倍晴明殿に力を借りましょう」。

安倍晴明、既に年齢は八十を越え陰陽寮における仕事を賀茂広行らにまかせ、自身は安倍野に引きこもっていた。だが、晴明以外に頼る者のない今、それしか道はない。賀茂広行は、安倍野の晴明の元へ急いだ。賀茂広行から話を聞いた安倍晴明は、もう一つの可能性を賀茂広行に告げた。「今年はあの天慶の乱（平将門の乱）から60年、死人返しをするにはよい年になる」。賀茂広行は驚いた。死人返しをするのは、安倍晴明とその弟子だった芦屋道満（道摩）の二人だけ、しかも道摩は十五年前に安倍晴明の元を出て行き、それ以来、行方知れずになっている。だが、もし道摩が敵にいるのなら、この年を選んだ意味も分かる。

「こうしてはおれません。私はすぐに味方を集めます」。賀茂広行はそう言うと、すぐに安倍晴明のもとを発った。

「わしと賀茂だけでは勝てぬな…せめて三人、もう一人いる…」

安倍晴明はそう言うと、弟子の一人を呼び、使いを頼んだ。

「紀伊熊野の天海のもとへ使いをしてくれ」。

その数日後、天海のもとから一人の若者が安倍野をめざして旅に出る。名を神楽、それは十五年前に安倍晴明によって天海にあずけられたあの男の子だった…。

●登場人物設定集

●式神使い　神楽（かぐら）

本編の主人公。紀州熊野の天海のもとに育ち、天海から天海の持つ法術を全て受け継ぐ。※帝釈天印を得意とし、召喚する式神朱雀星君は移動／攻撃力が最高

●陰陽師　安倍晴明（あべせいめい）※実在

正五位上陰陽博士頭で希代の陰陽師。八十歳の老人だが法術については朝廷側に並ぶ者はいない。安倍野に隠居していたが、藤原道長の求めにより道摩と戦うことになる。

※晴明のみが使える術、晴明呪法を得意とする他、大日法印などの密教系最高の術を使用する。

●陰陽師　賀茂広行（かものひろゆき）

正五位下陰陽助。安倍晴明が引退した後の事実上の陰陽寮ナンバーワン。占術によって山童一族の企みを見抜き、藤原道長に報告する。本来ならば、先頭に立って朝廷を守るべき立場なのだが、要領が悪く人集めが下手であるが、陰陽寮ナンバーワンであるだけに、法術は得意である。

※離れた一の式神をも封じる封鬼呪法を得意とする。火・水・風の3種類の貫通法術を使う。

●陰陽師　藤原盛高（ふじわらもりたか）

陰陽道の二大宗家、賀茂、安倍のどちらにも属していないはぐれ陰陽師。道摩と戦ったことのある陰陽師で、敗れてからは自信をなくし、山賊もどきの行いをして暮らしていた。

同じ山賊の楓が妹をさらわれたとき、藤原盛高に助けを求めるが、藤原盛高はこれを拒否した。その後何の関係もない神楽が、楓を助けるのを見て神楽のために戦うことを決意する。

※離れた位置を広範囲で攻撃する歓喜天印を持っている他、陰陽師でありながら武士の技、二段斬りも合わせ持つ。

●陰陽師　上宮（うえのみや）

花山法皇と伊勢斎宮卯月、そして熊野の天海の三人が張った結界が道摩によって破られた時、たまたま四天王寺に居合わせたために、道魔が放った護法童子から花山法皇を救う。出生、年齢が全て謎の陰陽師。名前も呼称で名字も名前も全て謎。

※伝説の法術四天王印が使える唯一のユニット

●呪禁道師　紅葉（もみじ）※伝説

信濃の国・戸隠に住む、山童一族とは直接関わりのない呪禁道師。一説によれば、坂上田村麻呂に滅ぼされた一族の生き残り。別名、戸隠山の鬼女と呼ばれ恐れられるほどの力を持つが、実は戸隠に桔梗、楓、葵、春菜らは、全て紅葉と同じように育てられた東の結界を破った者が紅葉だという流言が広まり、一旦は神楽との戦いを決意するが、楓、葵を助けたのが神楽だと知り、戦いをやめる。

※降摩邪法を得意とし、敵の術を封じる。召喚する式神らごうは最強クラスである。

●琵琶法師　蝉丸（せみまる）

山童の一族の戦いを最後まで止めた出雲長老蝉丸の孫娘。祖父である出雲長老の名前を受け継いで蝉丸と名乗っている。

盲目の少女で、神楽を守るために山童一族と戦うことになる。

※降摩邪法・大黒天印という山童に伝わる大法術を使う。蝉丸の操る音霊（おとだま）は最高の攻撃補助法術。

●伊勢斎宮　卯月（うづき）

伊勢神宮の斎宮。花山法皇、熊野の天海と友に東の結界をはる少女。東の結界が破れた後は、斎宮の禁を犯して宮を抜け出し、神楽たちと共に戦うことになる。

※伊勢斎宮だけが使える神降ろしと呼ばれる大法術天照神法を使う。天照神法は全ての能力を引き出し、体力を回復させる究極の法術。

●精霊使い　籐太（とうた）

神楽と共に紀伊熊野に育つ神楽の幼なじみで、雀の弟でもある。神楽とは兄弟同然に育っただけに仲が良い。

※精霊使いとは名ばかりで、人風の精霊しか使えないが、密教系と陰陽系の法術も使える。

●山賊　桔梗・楓・葵（ききょう・かえで・あおい）

信濃の国・戸隠に住む姉妹で、紅葉が育てている子供たちのために山賊をしている。楓と葵は都の大盗賊調伏丸の手下をしている時に、都の南で神楽経ちに襲いかかるが、反対に撃退されてしまう。その後、戸隠に帰ろうとするが調伏丸の許しがもらえず、逃げ出したところを葵が調伏丸に捕まり、藤原盛高に助けを求めるが断られ、困っているところを通りかかった神楽に助けられる。※亡き紅葉の母が巫女にしようと育てていたため。武士系のくせに神道系の法術が使える（但し、あまり効かない）。

●修験道師　金剛坊（こんごうぼう）

伊吹山で修行していた修験道師、賀茂広行の少ない友人の一人。※物理系の法術を得意とする。

●修験道師　虚空坊（こくうぼう）

金剛坊と同じ修験道師、賀茂広行の少ない友人の一人。

●修験道師　狗法眼・猴法眼（くほうがん・こうほうがん）

安倍晴明の知り合いで葛城山の修験道師。安倍晴明の求めに応じて山を降り安倍晴明の為に戦う。※火災系と風刃系の法術を得意とする。

●巫女　棗（なつめ）

丹後国分寺の巫女、熊野に住む巫女の縁者でもある。

●巫女　春菜（はるな）

修験道師
猴法眼

武士
源頼光

武士
田辺景時

信濃・戸隠の巫女。子供たちの世話になるために戸隠に残っているが、紅葉が戦うと知り、紅葉を守るために紅葉と行動を共にする。

●巫女　飛騨（ひだ）

山童一族の長である守屋に仕える諏訪の巫女。守屋が戦うことを決めたときに、守屋と運命を共にするつもりだったが守屋にそれを許されず職をとかれる。守屋を戦いに巻き込んだ道摩がゆるせず、道摩を倒すためだけに味方になる。

※巫女だが山童に伝わる大法術降摩邪法を使うことができる。

●巫女　雀（すずめ）

熊野本宮に仕える巫女。神楽や藤太と一緒に育った。藤太の実の姉。巫女としての能力がかなり高く、神楽や藤太が旅に出ると聞いたとき、自ら宮司に志願して行動を共にする。

※登場ユニット中、最も巫女らしい能力を持っている。土の言霊は敵の動きを止めることができる。藤太とのコンビを組むことによって、攻撃・防御力が上がる。

●巫女　雉女（きじめ）

葛城山の巫女。狗法眼、猴法眼と共に山を出て晴明のもとへ行く。

●巫女　葉月（はづき）

伊勢斎宮卯月に仕える巫女。卯月が伊勢を出ることを決めたとき、行動を共にする。卯月のためなら死もいとわない。

※卯月のそばにいる限り、全ユニット中おそらく最強。巫女としての能力は大したことはないが、光神護法を使える数少ないユニットの一つでもある。

●密教僧　如雲・沙摩　僧兵　仁空（にょうん・しゃま・にくう）

藤原盛高の仲間たちで元々は諸国を巡り修行していた僧たち。藤原盛高が道摩に負けて自信をなくしたときから、盛高を心配し、行動を共にしてきた。

個々の能力は高野山や比叡山の僧にも匹敵する。

●僧兵　法蓮・照雲・多聞・六角（ほうれん・しょううん・たもん・ろっかく）

比叡山の僧兵軍団。法術を使える上に戦闘能力も高い。一対一の戦いになれば頼りになる。※密教系の法術と武士系の技を合わせ持つ。

●僧兵　源信（げんしん）

園城寺（三井寺）の僧兵で賀茂広行の少ない友人の一人。

●武士　橘諸秀（たちばなもろひで）

熊野本宮の守りを役目とする武士。名族橘氏の傍流でもある。神楽に剣の使いを教える。神楽の師でもあった。

※返し斬りのエキスパートユニット

武士
卜部季武

●武士　田辺景時（たなべかげとき）

橘諸秀の部下で、紀伊の豪族、田辺氏の出でもある。熊野の守備のために神楽に同行できない橘諸秀のかわりに、神楽たちに同行する。

●武士　源頼光（みなもとよりみつ）※実在

藤原道長の頼みにより京の都の警備につくが、神楽が藤原道長の館を訪れたときに、神楽と同行することになる。摂津守等を歴任する政治家でもある。化け物退治で結構有名。

※武士ユニットの中では、最高のバランスを誇る。

●武士　坂田公時（さかたのきんとき）※実在

源頼光四天王の一人。頼光と共に京の都に残るが、頼光が神楽に同行することになると、それについて行く。おとぎ話の金太郎の元になった人物。

※公時蹴り（キントキキック）は敵を離れた位置に吹っ飛ばす。比重が攻撃に片寄りすぎているが、圧倒的な攻撃力を持って敵をなぎ倒す。

武士
碓井貞光

●武士　渡辺綱・碓井貞光・卜部季武（わたなべつな・うすいさだみつ・うらべすえたけ）

源頼光四天王。主人である源頼光の命によって安倍晴明の護衛をする。三人とも一騎当千の武士である。

※頼光軍団の必殺技貫通斬りは直線上の敵だけで攻撃できる、非常に使い勝手の良い技。

●武士　越智正秀（おちまさひで）

越中の豪族、越智氏の武士。都で検非違使をしている弟からの報告で戦いのことを知り参加する。

●武士　藤原保昌（ふじわらやすまさ）※実在

当初は源頼光と行動を共にするつもりであったが、賀茂広行が人集めに苦労しているのを見かねて、賀茂広行の元へ出向いた。

登場人物設定表

●**武士　伴為之（とものためゆき）**

落ちぶれたとはいえ、大和時代からの豪族、伴氏の末裔。平安時代に入ってからは、中流貴族になっている。賀茂広行の友人で、賀茂広行と行動を共にする。

●**武士　佐伯琴乃（さえきことの）**

安芸の豪族佐伯氏本家の一人娘。佐伯氏当主であった父が山賊討伐に赴いた際に、誤って法術使いと戦い殺される。父の敵を討つつもりであったが、敵が山賊でないことを知り、行動を共にする。

※武士ユニットの紅一点。

●**武士　源頼信（みなもとよりのぶ）※実在**

源頼光の家臣。兄である頼光が戦っていることを知り、本来の役目である甲斐守の役目を放って都に上がってくる。

●**武士　杉丸（すぎまる）**

源頼信の従者、甲斐守の役目を放って都へ向かった主人を追いかけて聞き入れられず仕方なく都へ同行する。都の広さに主人である源頼信を見失い、頼信の所在が分かると杉丸も同行する。※居合斬りのエキスパートユニット。

●**武士　藤原高遠（ふじわらたかとう）**

陰陽師藤原盛高の実の兄。藤原本家の傍流で都にいれば殿上人にもなれるほどの家柄だが、政治向きのことには全く興味がない。淡路に住み、畑を耕して暮らしている。弟盛高が道摩に負けて自信をなくしているときに、ふぬけと呼び家を追い出したことがある。神楽のために戦うことを決めた盛高を守るため、盛高に同行する。

※二段斬りのエキスパート。

●**藤原道長（ふじわらみちなが）※実在**

朝廷の最高権力者。神楽たちの行動を常にバックアップする。

●**花山法皇（はなやまほうおう）**

西暦九八六年に出家して法皇号を称する。主人公である神楽の実の父親であり、東から山童の進入を抑えるため伊勢斎宮卯月と熊野の天界と共に東に結界を張る。態度を決しない、高野と比叡の両山に命ずることのできる人物。

●**出雲長老（いずもちょうろう）**

山童一族の長老。山童を最後まで止めようとするが止められず、逆に一族の裏切り者となる。敵の正体を見抜き、唯一敵を倒せる者である。神楽を守らせるため孫娘の蟬丸を神楽の元へ遣わした。

●**一条帝（いちじょうてい）**

熊野本宮の責任者。御所を抜け出し、神楽に玄象と火雲笛を与える。

●**熊野宮司**

熊野本宮の責任者。旅に出る神楽たちを心配し、神楽の生い立ちを知る者の一人。

●**晴明弟子**

陰陽道の両家、安倍、賀茂の内、安倍家に使える者たち。神楽に色々な助言をくれる。

●**陰陽師　道摩（どうま）**

山童一族をまとめ操り、戦いを仕掛けた張本人とされているが、実際の所は不明。

●**陰陽師　偽道摩（にせどうま）**

禁呪（自然の摂理を曲げるものとして禁じられた法呪）によってつくられた道摩の偽者。但し、道摩と同様の力を持っている。

●**平将門・藤原純友（たいらのまさかど・ふじわらすみとも）**

偽道摩の使う死人返しの法によってよみがえらされた死人。死人はその性質の対極にあるものか、または全く同質のもの以外には倒すことができない。唯一山童に伝わる反魂宝珠のみが、死人を倒すことができるとされている。

●**山童の長　守屋（もりや）**

山童一族の長であり、山童一族の象徴でもある。当初この戦いを止めていたが、山童一族の主だった者たちの説得で滅びるために戦うことを決意する。

●**石上（いそがみ）**

道摩の娘で、場所だけを移動する移動の法を使うことができる。佐渡へ神楽たちを連れてくることが目的だったが、父である道魔にその話を聞いたときに父が死ぬつもりであることを見抜き、神楽に戦いを挑む。

●**赤名・青名・緑名（あかな・あおな・みどりな）**

式神でなく自然界の精霊を操る傀儡師（くぐつし）の兄弟。戦いに賛成していた急先鋒。実質的にこの兄弟たちが長の守屋と山童一族にこの戦いを起こさせた。西から京をめざしていた兎乃を赤名の妻でもある。諏訪にいる守屋を連鎖結界の法で守っている。

●**兎乃（うの）**

傀儡師・赤名の妻。戦うことに反対であった夫の赤名が賛成するとそれに従った。偽道摩が藤原純友をおとりにして、安倍晴明を西に引きつける策を言い出したとき、自ら捨て駒になることを望んだ。

●**二上天狗・霞陰鬼（ふたがみてんぐ・かいんき）**

出雲長老と共に戦うことに最後まで反対していたが、守屋が戦うことを決めたときに、一族の行く末を案じて戦うこと決めた。

●**小野政光（おのまさみつ）**

小野氏の傍流で中流貴族、安倍晴明の弟子であったが晴明の持つ砲術の巻物を盗んで破門される。この戦いが起こったとき、晴明への復讐のために山童一族に力を貸す。

武器・防具・アイテム表

武器一覧

No.	種類	名称	読み方	攻撃	価値	火技術	水技力	木速さ	金攻撃	土防御
1	武士・陰陽師・山賊	小刀	こがたな	2	10	0	0	0	0	0
2		青銅刀	せいどう	3	10	0	0	0	0	0
3		無銘刀	むめいとう	4	15	0	0	0	0	0
4		太刀	たち	5	20	0	0	0	0	0
5		銘刀	めいとう	6	30	0	0	0	0	0
6		安綱	やすつな	7	35	0	0	0	0	0
7		火刀	ほのたち	8	35	1	0	0	0	0
8		水龍刀	すいりゅう	10	40	1	1	0	0	0
9		雷神刀	らいじん	11	50	1	0	1	0	0
10		朱雀刀	すざく	12	60	1	0	0	1	0
11		玄武刀	げんぶ	13	60	1	1	0	0	0
12		青龍刀	せいりゅう	14	60	0	0	1	0	1
13		白虎刀	びゃっこ	15	60	0	0	1	1	0
14		鳳凰刀	ほうおう	16	80	0	1	0	0	1
15		阿修羅	あしゅら	20	100	1	1	1	1	1
16										
17	増兵・山伏	六角杖	ろっかく	3	5	0	0	0	0	0
18		天狗杖	てんぐ	6	20	0	0	1	1	0
19		龍神杖	りゅうじん	9	25	0	1	0	1	0
20		玉龍杖	ぎょくりゅう	12	30	1	0	1	1	0
21		蓮華杖	れんげ	16	35	1	1	1	1	1
22										
23	密教僧	法輪	ほうりん	3	5	0	0	0	0	0
24		大日輪	にちりん	5	15	1	1	1	0	0
25		大月輪	げつりん	7	25	0	0	0	0	1
26		蓮華輪	れんげ	10	35	1	1	1	1	1
27										
28	密教僧	独鈷杵	どっこ	2	10	0	0	0	0	0
29		三鈷杵	さんこ	4	15	0	0	0	0	0
30		五鈷杵	ごこ	6	20	0	1	0	0	0
31		七鈷杵	ななこ	8	30	0	1	0	0	0
32										
33	巫女	玉串	たまぐし	4	1	0	0	0	0	0
34		神鏡	しんきょう	8	20	0	0	0	0	0
35		火護符	ひのごふ	7	1	1	1	1	1	1
36		水護符	みずのごふ	7	1	1	1	1	1	1
37		木護符	きのごふ	7	1	1	1	1	1	1
38		金護符	きんのごふ	7	1	1	1	1	1	1
39		土護符	つちのごふ	7	1	1	1	1	1	1
40	琵琶	五弦琵琶	ごげんびわ	5	30	0	0	0	0	0
41		玄象	げんじょう	10	150	1	1	1	1	1

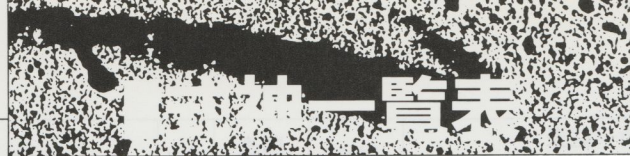
防具一覧

No.	種類	名称	読み方	防御	属性	価値
42	鎧	小威鎧	こおどし	3		15
43		大威鎧	おおおどし	4		25
44		金糸鎧	きんし	5		35
45		誹威鎧	ひおどし	6		45
46		八幡鎧	はちまん	7	土	50
47		朱雀鎧	すざく	8	火	75
48		玄武鎧	げんぶ	9	水	75
49		白虎鎧	びゃっこ	10	金	75
50		青龍鎧	せいりゅう	11	木	75
51		鳳凰鎧	ほうおう	15		100
52	法衣	銀袈裟	ぎん	3		30
53		金袈裟	きん	4		40
54		護法衣	ごほう	5		50
55		星辰衣	せいしん	6		61
56		麒麟衣	きりん	8		70
57		降神衣	こうしん	10		80
58		聖衣	せいい	12		90
59		神衣	しんい	15		100

アイテム一覧

No.	種類	名称	効果	価値
60	回復	銅丹	ＨＰ25回復	10
61		銀丹	ＨＰ50回復	20
62		金丹	ＨＰ全快	30
63		唐人参	ＨＰ全快・状態回復	50
64		雪之下	麻痺回復	1
65	ステータスアップ	赤蝮	体力７上昇	200
66		鬼の角	攻撃力３上昇	200
67		醍醐	防御力３上昇	200
68		教典	術力３上昇	200
69		伝承奥義	技術３上昇	200
70		隼の羽	速さ３上昇	200
71		甘露水	全ステータス１上昇	255
72		宝珠	全ステータス２上昇	255
73	売却アイテム	唐のつぼ		75
74		るりはい		150
75		ぶつぞう		50
76		火雲笛		250
77		ひすい		35
78		めのう		50
79		かがみ		30
80		きぬの布		50
81		わたの布		10

系統	法術一覧表		属性	関連能力	威力	対象／効果
	名称	よみ				
密教系法術	火天法印	カテンホウイン	火炎	術力	8	隣接している敵に攻撃
	水天法印	スイテンホウイン	氷結	術力	8	隣接している敵に攻撃
	風天法印	フウテンホウイン	風刃	術力	8	隣接している敵に攻撃
	日天法印	ニチテンホウイン	聖光	術力	0	隣接している敵に攻撃
	梵天法印	ボンテンホウイン	波動	術力	8	隣接している敵に攻撃
	月天法印	ゲツテンホウイン	精神	術力	8	隣接している敵に攻撃
	帝釈天印	タイシャクテンイン	雷撃	術力	24	隣接している敵に攻撃
	不動法印	フドウホウイン	火炎	術力	4	直線上の全員に攻撃
	降三世印	コサンセイン	氷結	術力	4	直線上の全員に攻撃
	大威徳印	ダイイトクイン	風刃	術力	4	直線上の全員に攻撃
	金剛法印	コンゴウホウイン	物理	術力	4	直線上の全員に攻撃
	軍荼利印	グンダリイン	精神	術力	4	直線上の全員に攻撃
	四天王印	シテンノウイン	聖光	術力	8	周囲４ＨＥＸ以内の敵に攻撃
	観喜天印	カンギテンイン	精神	術力	8	敵とその周囲の敵に攻撃
	自在天印	ジザイテンイン	風刃	術力	16	周囲４ＨＥＸ以内の全員に攻撃
	大元帥印	ダイゲンスイイン	波動	術力	8	戦場にいる全ての敵に攻撃
	大日法印	ダイニチホウイン	聖光	術力	0	方向３×６ＨＥＸ範囲内の全員
	文殊法印	モンジュホウイン	補助			隣の味方の術力を16ＵＰ
	阿弥陀印	アミダイン	補助			隣の味方の技術を16ＵＰ
	薬師法印	ヤクシホウイン	回復			隣の味方の体力を最大値の１／２回復
	観世音印	カンゼオンイン	治療			隣接している味方
	勢至法印	セイシホウイン	補助			隣の味方の術防御を10ＵＰ
精霊	火精召喚	カセイショウカン	火炎	術力	13	自分の周囲にる敵に攻撃
	木精召喚	モクセイショウカン	風刃	術力	13	自分の周囲にる敵に攻撃
音霊	流泉	リュウセン	補助			全味方の攻撃力25％ＵＰ
	啄木	タクボク	補助			全味方の防御力25％ＵＰ
	神楽唄	カグラウタ	補助			全味方の技量25％ＵＰ
神道系法術	福寿護法	フクジュゴホウ	回復	術力	10	隣接している味方の体力を回復
	宝珠護法	ホウジュゴホウ	回復	術力	10	味方一人の体力を回復
	光神聖法	コウシンゴホウ	回復	術力	20	全ての味方の体力を回復
	浄化護法	ジョウカセイホウ	治療			全ての味方の麻痺を回復
	火之言霊	ヒノコトダマ	火炎	術力	10	隣接している敵に攻撃
	水之言霊	ミズノコトダマ	氷結	術力	10	隣接している敵に攻撃
	風之言霊	カゼノコトダマ	風刃	術力	10	隣接している敵に攻撃
	土之言霊	ツチノコトダマ	麻痺	術力	10	隣接している敵に麻痺させる
	天照神法	テンショウシンホウ	回復			全員の体力／状態／能力ＵＰ
式神	符返呪法	フカエシジュホウ	式神			隣接している敵の式神を消滅
	晴明呪法	セイメイジュホウ	式神			式神を消滅させて封じる
	鬼縛呪法	キバクジュホウ	式神			隣接している敵の式神を止める
	封鬼呪法	フウキジュホウ	式神			式神を消滅させる
山童呪術	大黒天印	ダイコクテンイン	暗黒	術力	12	周囲４ＨＥＸ以内の全員に攻撃
	降魔邪法	コウマジャホウ	封術	術力	4	全ての敵に攻撃、術を封じる
	降神邪法	コウシンジャホウ	麻痺	術力	4	全ての敵に攻撃、麻痺させる
	炎神邪法	エンジンジャホウ	火炎	術力	0	全ての敵に攻撃
	水神邪法	スイジンジャホウ	氷結	術力	0	全ての敵に攻撃
	風神邪法	フウジンジャホウ	風刃	術力	0	全ての敵に攻撃
武士の技	居合斬り	イアイギリ	技			敵の体力を一撃で奪う
	二段斬り	ニダンギリ	物理	攻撃	×2	クリティカル攻撃
	乱れ斬り	ミダレギリ	物理		30	自分の周囲全員に攻撃
	突進斬り	トッシンギリ	物理		30	直線上全員に攻撃
	真空斬り	シンクウギリ	技	攻撃		２ＨＥＸ離れた敵を攻撃
	返し斬り	カエシギリ	技	ダメージ	20	敵の攻撃を返す
	貫通斬り	カンツウギリ	物理		35	直線上の敵に攻撃
	公時蹴り	キミトキキック	物理		50	隣接している敵を吹き飛ばす
	見切り	ミキリ	技			敵の攻撃をかわす
	体当たり	タイアタリ	物理		35	隣接している敵をとばす
	気合い	キアイ	回復			自分のＨＰを１／４回復
	根性	コンジョウ	補助			自分の防御力を50％ＵＰ

式神一覧表

クリティカルを求める計算は、攻撃回避と同じ。敵の技量が味方の技量よりも大きい値の場合、クリティカルはしない。

〈移動力と地形効果〉

移動力は全ユニットが６で一定であり、地形の移動力への影響は全くないが、ユニットの周囲を地形またはユニットで囲まれている場合、攻撃を回避する場所がないので、攻撃回避は行わない。

〈戦闘支援効果〉

（概略）

戦闘の支援効果は、プレイヤー側のユニットのみが持っている特殊な能力で条件にあった場合はプレイヤーの能力が上がる。　但し、画面表示のステータスには表示されない。

1　ダメージ支援効果

（条件）

体力が２分の１以下のユニットが敵の攻撃を受けた場合、隣接するヘックスに支援効果の　あるユニットがいて、そのユニットの体力が、２分の１以上ある場合。

（効果）

支援効果ユニットが、受けるダメージを肩代わりする。

（設定）非支援　　支援　　全ユニット　全武士ユニット

2　攻撃／防御支援効果

（条件）

ユニットが攻撃するときに、隣接するヘックスに支援効　果のあるユニットがいた場合。（効果）

攻撃／防御力が上がる。

（設定）非支援　　支援

葉月　－　卯月
攻撃200%　防御100%
雀　－　藤太
攻撃100%　防御　50%
藤太　－　雀
攻撃　50%　防御　50%
山賊　－　山賊
攻撃　50%　防御　25%

3　特殊攻撃支援効果

（条件）

３人の特定ユニットが直線上に並んでいるときに、その直線上にいる敵を攻撃した場合。　この効果は３人が直線に並んでいることが唯一の条件であり、支援・非支援の特性はない。

（効果）

攻撃力が相乗される（つまり最大攻撃力になる）。

（設定）

高野密教僧　愛染・不動・普賢　比叡僧兵　法蓮・多聞・六角　頼光四天王　綱　・貞光・季武　山賊　桔梗・楓　・葵

名前	呼び名	神楽		安倍晴明		賀茂広行		藤原盛高		上宮		紅葉	
		LV	HP	LV	HP	LV	HP	LV	HP	LV	HP	LV	HP
火鬼将軍	カキショウグン							1	1				
水鬼将軍	スイキショウグン							1	1	1	4		
風鬼将軍	フウキショウグン							1	1	1	4		
土鬼将軍	ドキショウグン							1	1				
炎鬼大将	エンキタイショウ					1	1						
氷鬼大将	ヒョウキタイショウ					1	1						
雷鬼大将	ライキタイショウ	1	3										
地鬼大将	チキタイショウ											1	1
精鬼大将	セイキタイショウ					1	1						
金烏大使	コンウタイシ			1	1			1	4				
李桃小姫	リトウショウキ	4	4			1	2					1	3
夜叉大将	ヤシャタイショウ	1	5									1	4
天尊貴人	テンソンキジン			1	1					1	8		
騰蛇真君	トウジャシンクン			1	1								
勾陳真君	コウチンシンクン			1	1			1	10				
天上聖母	テンジョウセイボ			1	1							1	5
天空大帝	テンクウタイテイ			1	1					1	8		
朱雀星君	スザクセイクン	1	1	1	12	1	6			13	12		
玄武星君	ゲンブセイクン			1	12	1	6			13	15	1	6
白虎星君	ビョッコセイクン			1	12			11	12	13	12		
青龍星君	セイリュウセイクン			1	12			1	4	13	15		
羅刹大将	ラセツタイショウ							16	15			1	7
武神鐘馗	ブシンショウキ	10	10			14	6						
馬頭大王	メズダイオウ					16	6					21	20
牛頭大王	ゴズダイオウ					16	6					23	20
麒麟星君	キリンセイクン	6	10							15	20		
鳳凰大帝	ホウオウタイテイ	15	20										
天仙娘々	テンセンニャンニャン	14	8			1	2					19	16
関聖帝君	カンセイテイクン					25	10			20	24		
天宝元帥	テンポウゲンスイ							22	16	22	24		
斉天大聖	セイテンタイセイ	16	16					25	16	25	24		
南斗辰君	ナントシンケン			1	20			18	16				
北斗辰君	ホクトシンケン	20	20	17	20							20	20
牛魔王	ギュウマオウ					20	8					25	20
らごう	ラゴウ	25	20									1	8
阿修羅	アシュラ	30	20										

●戦闘システム

（概略）

戦闘システムはユニットの持つ速さのステータスの順に一人ずつ移動をさせ、敵味方全てのユニットの行動が終了した時点で１ターンとする。

ターン終了後にもう一度生き残っている全てのユニットの速さを参照して、順番を決める。これは、敵か味方が全滅するか、敵か味方の部隊長が倒されるまで繰り返される。

式神は、部隊長行動後に移動することができる。

速さのステータス値が同じであった場合、敵と味方ならば味方優先、味方同士ならば、部隊に編成されているユニットナンバーにあわせて、並び替えられるため、自動的にユニットナンバーの小さい順になる。

戦闘に関する値は、全て各ユニットが持つステータスから計算することができる。

〈ダメージ計算〉

1　通常攻撃ダメージ

攻撃コマンドを選択した場合のダメージ算出方法は左の通り。

攻撃力－防御力＝ダメージ

※但し、補助法術等を使った場合は、関連する数値が修正される。

2　法術攻撃ダメージ

法術によるダメージは、基本となる値に法術防御（マスクデータ）を引いた値がダメージ値となる。

攻撃の基本となる値は、術力のステータス値が攻撃力のステータス値に術が持っている値（威力）をプラスしたものが、基本値となる。

基本値－法術防御＝ダメージ

法術防御には五種類（火・水・木・金・土）があり、法術によって参照する値が異なる。

〈攻撃回避とクリティカル〉

1　回避

通常攻撃・法術攻撃に限らず、ユニットの持つ技術の数値によって、敵の攻撃をかわすことがある。

攻撃の命中率は攻撃目標となっているユニットの技量のステータス値と攻撃するユニットの技量のステータス値の差で命中率（攻撃回避率）が決まる。

敵の技量－味方の技量＝※攻撃回避ポイント

※攻撃回避ポイントは攻撃を回避する確率を作るためのポイントで、このポイントをもとにして、回避が成功するかどうかが決まる。　120までの数字の中から一つを選び（乱数）攻撃回避ポイントと比較したとき、攻撃回避ポイントの方が大きい値であった場合、攻撃は回避される（命中しない）。　攻撃回避率は、

攻撃回避ポイント／120

となる。

120という数値は、技量のステータス値の最大値の２倍の数値なので、ステータス値の差が最大であっても50％以下にならない。

2　クリティカル

クリティカル率は、この逆の計算を行う。

味方の技量－敵の技量＝※クリティカル・ポイント

※クリティカル・ポイントは攻撃回避ポイントと扱いは同じ。

名前	呼び名	攻撃1	攻撃2	ステータス			法術防御				
				HP	攻撃	防御	火	水	木	金	土
火鬼将軍	カキショウグン	火炎	波動	60	35	35	25	0	20	70	15
水鬼将軍	スイキショウグン	氷結	波動	60	35	35	70	25	15	20	0
風鬼将軍	フウキショウグン	風刃	波動	60	35	35	15	20	25	0	70
土鬼将軍	ドキショウグン	精神	波動	60	35	35	20	70	0	15	25
炎鬼大将	エンキタイショウ	火炎	回復	70	35	30	30	0	20	70	15
氷鬼大将	ヒョウキタイショウ	氷結	回復	70	35	30	70	30	20	15	0
雷鬼大将	ライキタイショウ	雷撃	回復	70	35	30	20	25	30	0	70
地鬼大将	チキタイショウ	精神	回復	70	35	30	25	70	0	20	30
精鬼大将	セイキタイショウ	波動	回復	70	35	30	0	20	70	30	25
金烏大使	コンウタイシ	火炎	波動	24	40	70	70	30	70	70	70
李桃小姫	リトウショウキ	精神	回復	40	40	40	25	60	60	50	60
夜叉大将	ヤシャタイショウ	物理	波動	80	45	20	25	25	25	35	0
天尊貴人	テンソンキジン	物理	精神	80	45	35	0	20	20	30	30
騰蛇真君	トウジャシンクン	氷結	波動	85	45	35	25	20	0	30	30
勾陳真君	コウチンシンクン	火炎	風刃	85	45	35	25	0	20	30	30
天上聖母	テンジョウセイボ	風刃	雷撃	90	45	35	0	20	20	30	30
天空大帝	テンクウタイテイ	雷撃	波動	90	45	35	20	0	20	30	30
朱雀星君	スザクセイクン	火炎	精神	75	55	60	70	15	40	70	40
玄武星君	ゲンブセイクン	氷結	暗黒	75	55	60	40	70	15	40	70
白虎星君	ビョッコセイクン	波動	物理	75	55	60	70	70	40	40	15
青龍星君	セイリュウセイクン	雷撃	風刃	75	55	60	40	40	70	15	70
羅刹大将	ラセツタイショウ	物理	精神	105	50	20	35	35	35	0	35
武神鐘馗	ブシンショウキ	物理	波動	150	50	20	60	60	60	0	20
馬頭大王	メズダイオウ	物理	火炎	125	50	20	60	60	60	0	20
牛頭大王	ゴズダイオウ	物理	風刃	125	50	20	60	60	60	0	20
麒麟星君	キリンセイクン	雷撃	波動	75	50	60	60	60	60	60	0
鳳凰大帝	ホウオウタイテイ	火炎	聖光	50	40	60	70	30	70	70	60
天仙娘々	テンセンニャンニャン	聖光	回復	36	50	70	60	60	60	60	50
関聖帝君	カンセイテイクン	波動	物理	160	55	20	0	60	25	60	60
天宝元帥	テンポウゲンスイ	物理	火炎	140	55	20	0	70	25	60	20
斉天大聖	セイテンタイセイ	物理	風刃	170	55	20	0	70	25	60	20
南斗辰君	ナントシンケン	雷撃	聖光	130	50	25	70	15	70	20	25
北斗辰君	ホクトシンケン	波動	暗黒	130	50	25	15	70	20	30	25
牛魔王	ギュウマオウ	物理	火炎	180	55	20	40	70	0	30	35
らごう	ラゴウ	火炎	氷結	200	60	30	20	70	0	35	70
阿修羅	アシュラ	聖光	暗黒	200	50	30	30	0	20	35	70

術法一覧表

	術名1	回数	最大	術名2	回数	最大	術名3	回数	最大	術名4	回数	最大	術名5	回数	最大
神楽	符返呪法	5	8	帝釈天印	5	12	不動法印	2	3	返し斬り	2	3	大元師印	0	3
安倍晴明	晴明呪法	7	8	鬼縛呪法	7	8	土之言霊	7	8	日天法印	7	8	大日法印	2	3
賀茂広行	封鬼呪法	4	7	鬼縛呪法	4	7	不動法印	1	3	降三世印	1	3	大威徳印	1	3
藤原盛高	符返呪法	4	7	鬼縛呪法	4	7	軍荼利印	2	4	歓喜天印	1	2	二段斬り	3	5
上宮	符返呪法	5	8	光神護法	1	2	降三世印	2	5	大元師印	1	2	四天王印	1	3
紅葉	封鬼呪法	6	8	宝珠護法	10	20	風之言霊	6	8	土之言霊	6	8	降魔邪法	2	4
蟬丸	流泉	10	10	啄木	10	10	神楽唄	10	10	大黒天印	1	5	降魔邪法	1	5
卯月	天照神法	5	10	宝珠護法	10	20	火之言霊	10	20	水之言霊	10	20	風之言霊	10	20
藤太	火精召喚	7	10	木靖召喚	7	10	符返呪法	3	7	梵天法印	5	7	降三世印	1	7
桔梗	気合い	3	6	福寿護法	3	6	貫通斬り	1	3	火之言霊	1	3	土之言霊	1	3
楓	気合い	3	6	福寿護法	3	6	突進斬り	1	3	風之言霊	1	3	土之言霊	1	3
葵	気合い	3	6	福寿護法	3	6	乱れ斬り	1	3	水之言霊	1	6	土之言霊	1	6
金剛坊	福寿護法	5	10	浄化聖法	1	3	梵天法印	5	10	金剛法印	2	6	符返呪法	5	8
虚空坊	福寿護法	5	10	浄化聖法	1	3	月天法印	5	10	軍荼法印	2	6	符返呪法	5	8
狗法眼	福寿護法	3	10	浄化聖法	1	3	火天法印	2	10	不動法印	1	6	符返呪法	5	8
猿法眼	福寿護法	3	10	浄化聖法	1	3	風天法印	2	10	大威徳印	1	6	符返呪法	5	8
棗	福寿護法	15	20	宝珠護法	6	10	浄化聖法	3	5	水之言霊	2	5	風之言霊	2	5
春菜	福寿護法	15	20	宝珠護法	6	15	浄化聖法	3	6	火之言霊	2	6	水之言霊	2	6
飛驒	宝珠護法	12	18	光神護法	1	3	風之言霊	4	10	土之言霊	4	10	降魔邪法	1	2
雀	宝珠護法	12	20	光神護法	1	3	浄化聖法	2	5	風之言霊	2	10	土之言霊	2	10
雉女	福寿護法	10	20	宝珠護法	5	20	火之言霊	4	7	水之言霊	4	7	風之言霊	4	7
葉月	福寿護法	10	30	浄化聖法	1	5	光神護法	1	5	土之言霊	2	6	気合い	2	10
愛染	日天法印	5	8	薬師法印	3	5	勢至法印	3	5	大元師印	1	4	大日法印	1	4
珍念	文殊法印	3	5	薬師法印	3	5	勢至法印	3	5	月天法印	4	8	歓喜天印	1	4
如雲	風天法印	5	8	大威徳印	2	4	自在法印	1	4	文殊法印	3	5	勢至法印	3	5
沙摩	不動法印	1	3	降三世印	1	3	大威徳印	1	3	金剛法印	1	3	軍荼利印	1	3
不動	火天法印	5	8	不動法印	1	3	金剛法印	1	3	阿弥陀印	3	5	観世音印	3	5
普賢	梵天法印	5	8	金剛法印	1	3	薬師法印	2	5	観世音印	2	5	大元師印	1	2
法蓮	気合い	5	10	貫通斬り	1	3	火天法印	3	10	水天法印	3	10	風天法印	3	10
照雲	気合い	5	10	練気	5	10	日天法印	3	8	梵天法印	3	8	月天法印	3	8
多聞	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	2	5	火天法印	3	8	水天法印	3	8
六角	火天法印	3	8	水天法印	3	8	風天法印	3	8	日天法印	3	8	月天法印	3	8
源信	気合い	5	10	体当たり	2	5	水天法印	3	8	風天法印	3	8	月天法印	3	8
仁空	気合い	5	10	突進斬り	1	3	降三世印	1	3	金剛法印	1	3	軍荼利印	1	3
橘諸秀	気合い	5	10	居合斬り	1	5	見切り	2	5	真空斬り	1	5	返し斬り	3	5
源頼光	気合い	5	10	見切り	3	5	二段斬り	2	5	貫通斬り	1	4	真空斬り	2	6
渡部綱	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	2	5	突進斬り	2	5	貫通斬り	1	3
田辺景時	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	2	6	返し斬り	2	3			
越智正秀	気合い	4	10	根性	4	10	二段斬り	3	7	突進斬り	2	5			
坂田公時	気合い	8	15	根性	8	15	公時蹴り	5	15	乱れ斬り	2	6	突進斬り	2	6
碓井貞光	気合い	5	10	見切り	3	5	貫通斬り	1	3	居合斬り	1	5	真空斬り	1	3
伴為之	気合い	5	10	根性	5	10	真空斬り	2	5	二段斬り	2	5			
藤原保昌	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	3	7	貫通斬り	1	3			
佐伯琴乃	気合い	4	10	見切り	2	5	二段斬り	3	6	乱れ斬り	1	4			
源頼信	気合い	5	10	根性	5	10	突進斬り	3	7	貫通斬り	2	3	体当たり	3	6
杉丸	気合い	6	10	根性	6	10	二段斬り	3	5	居合斬り	2	5			
藤原高遠	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	5	10	貫通斬り	1	3	居合斬り	1	5
ト部季武	気合い	5	10	見切り	2	5	真空斬り	1	3	貫通斬り	3	6			

名前	よみ	登場ＬＶ							魔法防御				
		ＬＶ	ＨＰ	攻撃	防御	技量	術力	速さ	火炎	氷結	風刃	物理	精神
神楽	かぐら	1	36	14	8	13	13	12	16	13	16	13	20
安倍晴明	せいめい	17	65	28	23	34	37	24	18	18	18	18	18
賀茂広行	ひろゆき	14	59	23	15	30	31	17	18	18	18	12	12
藤原盛高	もりたか	5	48	17	11	18	20	9	15	16	15	16	16
上宮	うえのみや	12	45	29	21	33	33	21	12	12	12	12	12
紅葉	もみじ	17	52	27	21	33	33	29	15	15	19	15	24
蝉丸	せみまる	3	28	12	17	18	19	4	70	70	70	70	70
卯月	うづき	12	37	14	20	30	35	20	20	20	20	20	20
藤太	とうた	1	32	11	7	12	12	18	24	16	24	16	16
桔梗	ききょう	12	45	27	15	24	16	26	12	4	4	4	12
楓	かえで	10	43	25	12	21	10	25	4	12	4	4	12
葵	あおい	8	34	21	14	16	6	22	4	4	12	4	12
金剛坊	こんごう	10	54	26	16	17	23	17	15	15	15	20	15
虚空坊	こくう	10	45	21	11	23	26	18	15	15	15	15	20
狗法眼	くほう	3	41	15	8	15	16	11	17	14	17	14	14
猿法眼	こうほう	3	38	13	7	12	18	15	14	17	14	17	14
棗	なつめ	5	30	11	10	16	20	9	14	13	13	12	17
春菜	はるな	7	34	12	10	18	21	13	12	12	12	14	16
飛驒	ひだ	12	41	16	18	24	28	19	15	15	11	10	16
雀	すずめ	1	24	6	8	9	18	11	12	15	12	14	18
雉女	きじめ	3	32	11	9	15	18	9	15	10	14	10	16
葉月	はづき	10	30	16	11	25	29	18	15	14	15	12	16
愛染	あいぜん	10	50	21	15	22	26	19	14	14	14	12	19
珍念	ちんねん	8	42	16	14	18	24	16	10	9	9	10	20
如雲	にょうん	4	40	11	11	18	18	9	11	9	9	13	16
沙摩	しやま	12	51	21	16	23	27	20	10	10	10	10	16
不動	ふどう	8	49	21	16	16	21	13	11	10	11	10	16
普賢	ふけん	8	47	17	12	19	23	17	11	10	10	11	16
法蓮	ほうれん	10	58	27	19	20	19	15	12	12	12	12	10
照雲	しょううん	8	52	22	13	20	16	10	7	6	7	8	8
多聞	たもん	8	59	24	10	22	18	16	7	7	6	6	8
六角	ろっかく	8	46	21	11	14	19	15	8	7	8	6	8
源信	げんしん	4	54	20	14	13	10	12	7	6	7	6	8
仁空	にくう	10	54	24	14	20	17	12	7	6	7	6	8
橘諸秀	もろひで	13	61	32	18	26	16	20	2	2	5	4	7
源頼光	よりみつ	5	51	24	15	18	10	14	2	4	3	4	7
渡部綱	つな	4	49	24	12	15	7	9	5	5	5	2	7
田辺景時	かげとき	2	47	19	11	12	4	9	3	3	3	4	6
越智正秀	まさひで	11	63	32	17	22	13	18	2	3	4	3	6
坂田公時	きんとき	3	57	25	9	13	2	10	2	2	3	7	6
碓井貞光	さだみつ	3	46	19	11	17	11	7	4	4	3	3	6
伴為之	ためゆき	7	48	24	13	15	12	13	3	3	3	3	6
藤原保昌	やすまさ	7	52	22	16	17	10	10	3	2	3	5	7
佐伯琴乃	ことの	15	49	30	23	27	21	23	5	2	5	2	7
源頼信	よりのぶ	5	54	24	11	17	5	11	3	3	3	4	7
杉丸	すぎまる	12	59	25	20	17	11	19	3	3	3	3	6
藤原高遠	たかとお	7	54	22	14	19	6	13	6	6	6	4	8
卜部季武	すえたけ	3	45	19	10	15	10	14	2	2	3	5	6

名前	よみ	登場ＬＶ							成長率					
		ＬＶ	ＨＰ	攻撃	防御	技量	術力	速さ	ＨＰ	攻撃	防御	技量	術力	速さ
神楽	かぐら	1	36	14	8	13	13	12	1.50	1.19	1.06	1.38	1.38	1.19
安倍晴明	せいめい	17	65	28	23	34	37	24	0.31	0.25	0.31	0.31	0.38	0.25
賀茂広行	ひろゆき	14	59	23	15	30	31	17	1.44	0.88	0.69	1.25	1.19	1.00
藤原盛高	もりたか	5	48	17	11	18	20	9	1.63	0.88	0.63	1.25	1.19	1.00
上宮	うえのみや	12	45	29	21	33	33	21	0.94	1.19	1.06	1.38	1.31	1.13
紅葉	もみじ	17	52	27	21	33	33	29	1.50	0.94	0.94	1.31	1.31	1.06
蟬丸	せみまる	3	28	12	17	18	19	4	1.06	0.81	1.06	1.19	1.19	1.00
卯月	うづき	12	37	14	20	30	35	20	1.19	0.69	1.13	1.31	1.38	0.94
藤太	とうた	1	32	11	7	12	12	18	1.44	1.13	1.00	1.19	1.19	1.31
桔梗	ききょう	12	45	27	15	24	16	26	1.44	1.00	1.00	1.00	0.69	1.25
楓	かえで	10	43	25	12	21	10	25	1.31	1.06	1.00	1.00	0.63	1.25
葵	あおい	8	34	21	14	16	6	22	1.19	0.94	0.88	0.94	0.56	0.94
金剛坊	こんごう	10	54	26	16	17	23	17	1.44	1.06	0.63	0.88	1.19	0.94
虚空坊	こくう	10	45	21	11	23	26	18	1.31	1.00	0.69	1.06	1.31	0.94
狗法眼	くほう	3	41	15	8	15	16	11	1.25	1.00	0.63	0.94	1.19	0.88
猿法眼	こうほう	3	38	13	7	12	18	15	1.19	0.94	0.75	1.00	1.19	0.94
棗	なつめ	5	30	11	10	16	20	9	1.25	0.88	0.75	1.06	1.31	0.94
春菜	はるな	7	34	12	10	18	21	13	1.50	0.75	0.75	1.00	1.25	0.81
飛騨	ひだ	12	41	16	18	24	28	19	1.44	1.00	0.88	1.13	1.25	1.06
雀	すずめ	1	24	6	8	9	18	11	1.38	1.13	1.00	1.06	1.38	0.88
雉女	きじめ	3	32	11	9	15	18	9	1.44	1.06	0.88	1.13	1.31	0.94
葉月	はづき	10	30	16	11	25	29	18	1.13	0.94	0.81	1.31	1.50	0.81
愛染	あいぜん	10	50	21	15	22	26	19	1.38	1.00	0.81	1.00	1.31	0.94
珍念	ちんねん	8	42	16	14	18	24	16	1.19	0.88	0.63	1.13	1.31	0.88
如雲	にょうん	4	40	11	11	18	18	9	1.56	0.81	0.81	1.06	1.31	0.75
沙摩	しやま	12	51	21	16	23	27	20	1.31	0.94	0.69	1.00	1.25	0.81
不動	ふどう	8	49	21	16	16	21	13	1.31	1.06	0.75	0.96	1.25	0.81
普賢	ふけん	8	47	17	12	19	23	17	1.31	0.94	0.69	0.88	1.25	0.50
法蓮	ほうれん	10	58	27	19	20	19	15	1.44	1.13	0.81	0.94	1.25	0.81
照雲	しょううん	8	52	22	13	20	16	10	1.25	1.06	0.75	1.00	1.31	0.44
多聞	たもん	8	59	24	10	22	18	16	1.63	1.13	0.69	0.94	1.31	0.44
六角	ろっかく	8	46	21	11	14	19	15	1.06	1.00	0.56	0.75	1.31	0.88
源信	げんしん	4	54	20	14	13	10	12	1.31	1.13	0.88	0.88	1.19	0.75
仁空	にくう	10	54	24	14	20	17	12	1.13	1.25	0.69	0.75	1.19	0.81
橘諸秀	もろひで	13	61	32	18	26	16	20	1.44	1.44	0.69	1.00	0.63	0.75
源頼光	よりみつ	5	51	24	15	18	10	14	1.44	1.13	0.69	1.19	0.81	1.00
渡部綱	つな	4	49	24	12	15	7	9	1.63	1.44	0.75	1.13	0.75	0.63
田辺景時	かげとき	2	47	19	11	12	4	9	1.38	1.38	0.63	0.94	0.56	0.56
越智正秀	まさひで	11	63	32	17	22	13	18	1.50	1.38	0.69	1.00	0.88	0.81
坂田公時	きんとき	3	57	25	9	13	2	10	1.63	1.38	0.56	0.81	0.38	0.50
碓井貞光	さだみつ	3	46	19	11	17	11	7	1.38	1.31	0.63	1.19	0.81	0.88
伴為之	ためゆき	7	48	24	13	15	12	13	1.25	1.25	0.63	1.00	0.63	0.75
藤原保昌	やすまさ	7	52	22	16	17	10	10	1.19	1.31	0.69	1.06	0.75	0.63
佐伯琴乃	ことの	15	49	30	23	27	21	23	1.44	1.44	0.63	1.13	0.75	0.94
源頼信	よりのぶ	5	54	24	11	17	5	11	1.31	1.13	0.69	0.69	0.50	0.88
杉丸	すぎまる	12	59	25	20	17	11	19	1.44	1.19	0.69	0.88	0.63	0.81
藤原高遠	たかとお	7	54	22	14	19	6	13	1.31	1.25	0.81	1.00	0.63	0.88
ト部季武	すえたけ	3	45	19	10	15	10	14	1.50	1.25	0.56	1.13	0.56	1.06

名前	よみ	ＬＶ１　ステータス						成長値					
		体力	攻撃	防御	技術	術力	速さ	体力	攻撃	防御	技術	術力	速さ
平将門	まさかど	99	60	40	45	45	45	0	0	0	0	0	0
藤原純友	すみとも	99	35	30	35	35	35	0	0	0	0	0	0
阿古耶	あこや	99	60	60	60	55	50	0	0	0	0	0	0
道摩	どうま	80	55	45	50	60	45	0	0	0	0	0	0
偽道摩	にせどうま	43	18	9	15	20	3	28	19	20	20	17	20
天海	てんかい	58	21	14	15	18	10	26	24	24	20	22	20
調伏丸	チョウブクマル	43	18	10	5	4	3	32	20	15	11	15	13
山賊頭	サンゾクカシラ	39	15	7	4	3	9	22	26	12	8	12	15
相模入道	サガミニュウドウ	50	20	12	18	18	21	32	22	18	13	19	17
久慈法眼	くじほうがん	40	18	8	10	16	3	32	18	17	15	18	15
日下法眼	クサカホウガン	40	17	8	10	16	3	32	16	18	17	19	17
小野正光	まさみつ	53	16	12	5	18	12	16	16	16	12	16	12
真叉蛇	まさだ	50	25	11	12	17	18	32	19	18	18	19	18
霞穏鬼	かいんき	40	19	9	12	17	3	32	18	17	16	19	16
磯目鬼	いそめき	40	14	7	10	16	3	32	20	18	17	20	17
兎乃	うの	36	18	5	11	6	12	28	24	21	17	20	17
葛葉	くずは	36	18	5	11	6	12	28	24	21	17	20	17
赤名	あかな	50	22	11	13	16	17	32	21	16	15	18	15
緑名	みどりな	50	22	11	13	16	17	32	21	16	15	18	15
青名	あおな	50	22	11	13	16	17	32	21	16	15	18	15
歩危天狗	ぼけてんぐ	50	21	9	13	18	18	32	20	19	19	20	19
耶麻天狗	やまてんぐ	50	21	9	13	18	18	32	20	19	19	20	19
二上天狗	フタガミテング	50	21	9	13	18	18	32	20	19	19	20	19
石上	いそがみ	38	12	7	13	17	9	20	18	24	20	22	20
守屋	もりや	38	12	7	13	17	9	20	18	24	20	22	20
山童陰陽師	やまわろ	40	16	6	14	16	5	24	18	20	16	19	16
山童呪禁道師	やまわろ	40	15	8	15	15	3	32	17	18	15	18	15
呪禁道師	ジュキンドウシ	40	17	9	11	16	3	32	21	19	18	19	18
傀儡師	くぐつし	50	20	12	18	18	21	32	22	18	13	19	17
炎使い	ほのおつかい	38	13	10	10	15	9	16	16	22	14	18	13
水使い	みずつかい	38	13	10	10	15	9	16	16	22	14	18	19
風使い	かぜつかい	38	13	10	10	15	9	16	16	22	14	18	16
波使い	なみつかい	38	13	10	10	15	9	16	16	22	14	18	7
闇使い	やみつかい	38	13	10	2	15	9	16	16	22	14	19	10
武士１	ぶし	45	17	6	3	3	8	24	22	16	10	14	10
武士２	ぶし	45	20	6	10	4	6	24	28	16	8	12	8
山賊	さんぞく	39	15	7	4	3	9	22	26	12	8	12	15
賊１	ぞく	39	15	7	4	3	9	22	26	12	8	12	15
賊２	ぞく	37	14	4	3	2	7	22	22	10	6	10	14
妖魔１	ようま	60	18	0	1	16	8	32	24	0	0	0	12
妖魔２	ようま	60	18	0	1	16	8	32	24	0	0	0	12
ざこ１	ざこ	39	15	7	4	3	9	22	26	12	8	12	15
ざこ２	ざこ	35	13	3	2	5	8	20	20	9	5	9	7
巫女	みこ	32	10	7	15	20	9	22	18	15	15	19	5

格闘野郎待望の「X-MEN」遂に登場

クリエイティブヒューマン

当店はサターン&メガドライブの新品専門店です。

creative human 営業時間 AM10:00〜PM8:00

でんわ03-5443-8469(代)

通信販売

FAXは24時間受付
03-5443-6593

送料 ¥780
一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。(本体を除く)

着払い・年中無休

アーケードからの挑戦状

果たし状

X-MEN
対戦プレイが熱い
11/22発売 ¥5,220

バーチャコップ(バーチャガンセット)
協力プレイが&熱い
11/24発売 ¥7,020

発売日	タイトル	価格
11/2	F1 Liveインフォメーション	¥5,220
11/10	ばくばくアニマル世界飼育係選手権	¥4,320
11/17	戦略将棋　至高の定跡	¥6,120
11/17	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	¥5,220
11/22	オフワールド・インターセプターエクストリーム	¥5,220
11/22	ぱっぱらぱおーん	¥4,320
11/24	シュトラール	¥4,320
11/24	金沢将棋	¥7,110
11/中旬	おーちゃんのお絵かきロジック	¥4,410
11/未定	RAYMAN	¥5,220
11/未定	燃えろ!! プロ野球'95	¥5,220
11/未定	ストリートファイターII ムービー	¥6,120
11/未定	ハットトリックヒーローズ	¥5,220
11/未定	四柱推命ピタグラフ	¥5,220
11/未定	ドラゴンボールZ真武闘伝	¥6,120
11/10	マルチナディアVol.1(ビデオCD)	¥5,880

『2人同時プレイ用!』バーチャガン

「バーチャコップ」と一緒に予約した場合 ¥2,400

「バーチャガン」単品注文の場合 ¥2,600

11/24

フェーダ エンブレム オブ ジャスティス リメイク!

やのまん/SS/定価¥6,300
全ての『シャイニングフォース』ファンに送る、壮大なシミュレーションRPG。キャラクターデザインは、皆様おなじみの玉木美孝氏。敵・味方の両軍勢に、魅力的なキャラクターが揃いストーリーをより一層、盛り上げていきます!

予約特価 ¥5,670

発売中

峠 KING The Spirits

アトラス/SS/定価¥5,800
実在する峠道をステージにした、走り屋にとっては夢の様なソフトが誕生。6台のエントリーマシンをチューンナップし、箱根ターンパイク・生駒スカイライン・大垂水の3コースに挑め!4人まで対戦も可能です。もちろん『レーシングコントローラー』に対応!

予約特価 ¥5,220

バーチャファイター CGポートレート

AKIRA　PAI
各¥1,150

テレビゲーム、コンピュータゲーム用3Dサウンド

3RADD(スリーラッド)

超すっごい!

定価¥7,800の品(税込)
5,980円

超お得 セガサターン +プラス バーチャファイターRemix

限定15台
定価¥34,800を
¥31,980

話題の移植作、続々と登場!

スーパーリアル麻雀グラフィティ
11/24 ¥7,920

キャラクシーファイト
11/下 ¥5,220

今月の特価

(MC)バトルファンタジー	¥500
(MC)惑星ウッドストック	¥180
(MC)アーネストエバンス	¥980
(MC)爆伝	¥980

消費税サービス

(MD)プロフットボール	¥500
(MD)マジカルアドベンチャー2	¥1,980
(MD)ファンタシースター 千年紀の終わりに	¥1,980
(MD)ぷよぷよ通	¥1,980
(MD)タントアール	¥1,980
(MD)ミッキー&ドナルド	¥1,980

※売切御免!注文はお早めに

セガサターン

ゲイルレーサー	¥TELにて
クロックワークナイト　上巻	¥TELにて
DAYTONA USA	¥TELにて
パンツァードラグーン	¥TELにて
ペブルビーチゴルフリンクス	¥TELにて
三国志IV	¥TELにて
極上パロディウスだ!	¥TELにて
新・忍伝	¥TELにて
デジタルピンボール	¥TELにて
ブルーシード　奇稲田秘録伝	¥TELにて
サイドポケット2	¥TELにて
平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	¥3,980
学校の怪談	¥4,880
実況パワフルプロ野球!'95	¥4,880
Dの食卓	¥7,480
リグロードサーガ	¥4,880
クロックワークナイト　下巻	¥3,980
ゆみみみっくすREMIX	¥TELにて
THE野球拳スペシャル	¥6,280
シャイニングウィズダム	¥4,980
レースドライビン	¥4,980
卒業II ネオ・ジェネレーション	¥5,880
テレビアニメスラムダンク	¥5,880
ウイニングポストEX	¥5,880
魔法騎士レイアース	¥4,180
ファイプロ外伝ブレイジングトルネード	¥TELにて
実戦麻雀	¥6,280
レイヤーセクション	¥4,980
ブルーシカゴブルース	¥TELにて
ワールドアドバンスド大戦略	¥6,780
マスターズ　遥かなるオーガスタ3	¥4,980
スチームギアマッシュ	¥4,980
永世名人	¥4,880
魔法の雀士　ぽえぽえポエミィ	¥6,780
シムシティ2000	¥4,980
ウイングアームズ　華麗なる撃墜王	¥4,980
メタルファイターMIKU	¥TELにて
信長の野望　天翔記	¥8,480
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	¥4,980
宝魔ハンターライム	¥7,580
出たなツインビーヤッホー!	¥4,980
天地無用!ごくらくCD-ROM	¥6,780
ゲームの鉄人　THE上海	¥5,880
バーチャファイターCGポートレート(サラ)	¥1,150
バーチャファイターCGポートレート(ジャッキー)	¥1,150
ときめき麻雀パラダイス	¥5,880
サンダーストーム&ロードブラスター	¥5,880
セガインターナショナルビクトリーゴール	¥4,180
ザ・サイコトロン	¥4,980
バーチャルオープンテニス	¥6,880
占都物語	¥4,980
キング・オブ・ボクシング	¥4,980
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥4,980
ただいま惑星開拓中!	¥4,980
ぷよぷよ通	¥4,180
ハングオンGP'95	¥4,980
プリンセスメーカー2	¥6,880

※その他のソフトは、TELにてどうぞ!

スーパー32X・メガドライブ

スペースハリアー	¥TELにて
DOOM	¥TELにて
フレッドカプルスゴルフ	¥TELにて
TEMPO	¥TELにて
メタルヘッド	¥TELにて
モータルコンバットII　究極神拳	¥TELにて
バットマンフォーエヴァー(32X)	¥7,480
ジ・ウーズ	¥3,980
ファーレンハイト	¥4,760
フォアマンフォーリアル	¥6,160

ハード

メガドライブ2	¥6,280
メガCD2	¥9,980
スーパー32X	¥13,440
カラーゲームギア各種	¥9,880
GG忍空パック	¥11,800
GGレイアースパック	¥9,980
アタリジャガープラス	¥29,800

パーツ

SS	コントロールパッド	¥2,280
SS	バーチャスティック	¥4,380
SS	レーシングコントローラー	¥5,380
SS	アナログミッションスティック	¥6,980
SS	シャトルマウス	¥2,780
SS	ファイティングスティックSS	¥4,660
SS	サンサターンパッド	¥3,180
SS	ファイティングコマンダーSS	¥2,280
SS	トルネードパッド	¥2,740
SS	トルネードスティック	¥4,680
SS	マルチターミナル6	¥3,480
SS	パワーメモリー	¥4,380
SS	ステレオAVケーブル	¥1,840
SS	S端子ケーブル	¥1,840
SS	RGBケーブル	¥1,840
SS	RFユニット	¥1,840
SS	電子ブックオペレーター	¥3,480
SS	フォトCDオペレーター	¥3,480
SS	ムービーカード	¥18,280
SS	3RADD	¥5,980

新作を予約された方には、消費税をサービスします。 クリエイティブヒューマン通販部　東京都港区芝1-11-16ニチリンビル4F

家庭用TVゲーム通信販売

セガサターン新作ソフト予約受付中!!

商品名	発売日	ジャンル	定価	Tokio予約定価
セガサターンソフト				
バーチャコップ(銃付き)	11/24	ガンシューティング	7,800	7,020
バーチャコップ(銃無し)	11/24	ガンシューティング	5,800	5,220
スーパーリアル麻雀グラフィティ	11/24	麻雀	8,800	7,920
フェーダ・リメイク/	11/24	シミュレーションRPG	6,300	5,670
シュトラール	11/24	アニメアクション	4,800	4,320
ドラゴンボールZ 真武闘伝	11/予	格闘アクション	6,800	6,120
ギャラクシーファイト ユバーサルウォリアーズ	11/予	格闘アクション	5,800	5,220
燃えろ!!プロ野球'95ダブルヘッダー	11/予	野球	5,800	5,220
ストリートファイターIIムービー	11/予	アニメアクション	6,800	6,120
HAT TRICK HERO'S	11/予	サッカー	5,800	5,220
RAYMAN	11/予	アクション	5,800	5,220
NBAJAMトーナメントエディション	12/1	バスケットボール	5,800	5,220
ルパン三世 THE MASTER FILE	12/1	アドベンチャー	5,800	5,220
海底大戦争	12/15	アクションシューティング	6,800	6,120
クォヴァディス	12/21	シミュレーション	6,800	6,120
テーマパーク	12/22	シミュレーション	5,800	5,220

セガサターン新作ソフト予約受付中!!

商品名	発売日	ジャンル	定価	Tokio予約定価
セガサターンソフト				
ヴァンパイアハンター	12/29	格闘アクション	6,800	6,120
真女神転生デビルサマー	12/予	ロールプレイング	6,800	6,120
ゴジラ列島震憾	12/予	シミュレーション	5,800	5,220
北斗の拳	12/予	アニメアクション	5,800	5,220
ダライアス外伝	12/予	シューティング	5,800	5,220
THE Tower	12/予	シミュレーション	6,800	5,220
セガラリー・チャンピオンシップ	12/予	カーレース	未	10%OFF
結婚〜Marriage〜	12/予	シミュレーション	7,500	6,750
エコエコアザラク	12/予	アドベンチャー	5,800	5,220
マジカルドロップ	12/予	パズル	5,800	5,220
バーチャレーシングセガサターン	12/予	カーレース	未定	10%OFF
ストリートファイターZERO	12/予	格闘アクション	未定	10%OFF
ガーディアンヒーローズ	12/予	アクションRPG	5,800	5,220
Jリーグ、プロサッカークラブをつくろう	12/予	シミュレーション	6,800	6,120
バーチャファイター2	12/予	格闘アクション	未定	TEL

セガサターン人気ソフト大好評発売中!!

商品名	ジャンル	定価	Tokio価格
本体			
セガサターン	ハード	34,800	TEL
セガサターンソフト			
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	麻雀	7,800	7,020
ウイニングポストEX	競馬シミュレーション	6,800	6,120
ウイニングアームズ	フライトシューティング	5,800	5,220
バーチャルハイドライド	アクションRPG	5,800	5,220
A1将棋	将棋	6,800	6,120
永世名人	将棋	5,300	4,770
学校の怪談	アドベンチャー	5,800	5,220
学校のこわいうわさ花子さん	アドベンチャー	4,980	4,480
球転界	ピンボール	5,800	5,220
クロックワークナイト 上巻	アクション	4,800	4,320
クロックワークナイト 下巻	アクション	4,800	4,320
GRAN CHASER	カーレース	5,800	5,220
完全中継プロ野球グレイテストナイン	野球	5,800	5,220
ゲームの達人	将棋他	8,900	8,010
GOTHA	シミュレーション	6,800	6,120
シャイニングウィズダム	アクションRPG	5,800	5,220
上海万里の長城	パズル	6,800	6,120
シムシティー2000	シミュレーション	5,800	5,220
実況パワフルプロ野球95	野球	5,800	5,220
水滸演武	格闘アクション	5,800	5,220
ストリートファイターリアルバトル	格闘アクション	5,800	5,220
制服伝説プリティーファイターX	格闘アクション	7,800	7,020
卒業IIネオジェネレーション	シミュレーション	6,800	6,120

商品名	ジャンル	定価	Tokio価格
セガ・サターンソフト			
ダイダロス	シミュレーション	6,800	6,120
ダーク・シード	アドベンチャー	5,800	5,220
Dの食卓	アドベンチャー	8,800	7,920
デイトナUSA	カーレース	6,800	6,120
信長の野望 天翔記	シミュレーション	9,800	8,820
バーチャファイター REMIX	格闘アクション	3,400	3,060
バーチャルバレーボール	バレーボール	7,800	7,020
パンツァドラグーン	シューティング	6,800	6,120
平成天才バカボン	パズル	4,800	4,320
ペブルビーチゴルフリンクス	ゴルフ	8,800	7,920
ゆみみみっくすREMIX	アドベンチャー	5,800	5,220
リグロードサーガ	シミュレーションRPG	5,800	5,220
レースドライビング	カーシミュレーション	5,800	5,220
レイヤーセクション	シューティング	5,800	5,220
ワールドアドバンスド大戦略	シミュレーション	7,800	7,020
キングオブボクシング	ボクシング	5,800	5,220
ときめき麻雀パラダイス	麻雀	6,800	6,120
バーチャルオープンテニス	テニス	7,800	7,020
ぷよぷよ通(2)	パズル	4,800	4,320
プリンセスメーカー2	シミュレーション	7,800	7,020
ハングオンGP'95	バイクレース	5,800	5,220
セガインターナショナルビクトリーゴール	サッカー	4,800	4,320
F1 LIVE INFOMATION	カーレース	5,800	5,220
X-MEN	格闘アクション	5,800	5,220
ばくばくアニマル	パズル	4,800	4,320

Tokio通信販売の特徴

①セガサターンの事ならTokioにおまかせください。
②セガサターンソフトオール10%OFFただし送料はサービス
(セガサターンソフトのみ、新作ソフト含む)
③スーパーファミコン、PCエンジン、ネオジオソフトも豊富に取揃っております くわしくはTEL!!
④一部の商品を除いて、発売日未定の商品でもご予約が出来、大幅割引きいたします。
⑤商品は全て新品にもかかわらず、中古並みの安さにてご提供いたします。
⑥夕方4時までのお申込みは翌日配達(一部地域は除きます)。新作を御予約されますと、原則として発売日当日にお手元に届きます。

トキオ通販部 東京都台東区根岸3-18-20 (受付時間/AM9:45〜PM6:00)
TEL.03-3871-4147 FAX.03-5603-2573(日・祭日・時間外はFAX、留守番にて)

注意事項

1. 商品は全て新品です。(中古は扱っていません。)
2. お申込みは、電話かFAXでお願いします。
(18歳未満の方は保護者のご確認か必要です。)
3. 代金は商品と引換になります。(コレクトサービスを利用)
4. 販売価格には、消費税、送料は含まれていません。
5. 新作商品の発売日、定価は変更をする場合もあります。
(それに伴い販売価格も変更させて頂きます。)
6. 原則として返品、交換、商品のキャンセルは受け付けません。
(初期不良はメーカー保証です。) 発送後のキャンセルの場合、返品(新品状態)の為の送料はお客様負担となりますのでご了承ください。
7. 人気新作商品に関しては、お早めのご予約をお奨めします。
8. 発売日未定の新作も予約受付します。詳細はお気軽にお問い合せ下さい。

●掲載商品以外にも、新作、人気作、激安特価商品など、多数取り揃えております。お気軽にお問い合わせ下さい。

期待のソフトがゾクゾク
サターンにしてヨカッタ!!
引き続きサターンソフト１本
お買上につき
送料を200円値引きサービス!!

SEGA専門店
消費税不要!!
（全商品税込）

サ★ンタ

☎03-3258-9051［代表］
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル
郵便振替番号 00150ー9ー708150（有）サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

※商品はすべて新品です。※新作ソフトは発売日にお届けします。●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後２時までにＴＥＬ下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）●土曜日は、定休日です。

セガサターン

セガサターン本体 特価
Ｖサターン本体 特価

■新作コーナー

サンダーストーム&ロードブラスター 10/20 6,000円
ときめき麻雀 10/20 6,000円
キングオブボクシング 10/20 5,200円
バーチャルオープンテニス 10/27 7,000円
プリンセスメーカー2 10/27 7,000円
占都物語Ｉ 10/27 5,200円
ウルトラクイズ 10/27 5,200円
ぷよぷよ通 10/27 4,300円
サイコトロン 10/27 5,200円
峠KING 11/10 5,200円
XMEN 11/22 5,200円

戦略将棋 11/17 6,000円
燃えよプロ野球'95 11/下 5,200円
バーチャコップ(銃付) 11/24 7,000円
ギャラクシーファイト 11/24 5,200円
フェーダ 11/24 5,700円
バンパイア 12月 5,200円

悪夢の序章 特価
ウイニングポストEX 特価
ウイングアームズ 特価
永世名人 特価
学校の怪談 特価
球転界 特価
ゲイルレーサー 特価
ゲームの達人 特価
グランチェイサー 特価
グレイテストナイン 特価
クロックワークナイト(上) 特価
クロックワークナイト(下) 特価
極上パロディウス 特価
ゴータ（GOTHA） 特価
ゴールデンアックスザデュアル 特価
ザ野球拳（18禁） 特価
実況パワフルプロ野球'95 特価
シムシティ2000 特価
新忍伝 特価
水滸演武 特価
スーチーパイ 特価
スーチーパイREMIX 特価
ストリートファイターROF 特価
将棋まつり 特価
真説夢見館の物語 特価
スーパーリアル麻雀 特価
シヤイニングウィズダム 特価
スラムダンク 特価
卒業Ⅱ 特価
ダークシード 特価
タマ（TAMA） 特価
ツインビーヤッホー 特価
Ｄの食卓 特価
デイトナUSA 特価
デジタルピンボウル 特価
天地無用 特価
熱血親子 特価
信長天翔記 特価
バーチャファイター 特価
バーチャファイターリミックス 特価
バーチャルハイドライド 特価
バトルモンスターズ 特価
パンツァードラグーン 特価
ファイナルロマンスⅡ 特価
遥かなるオーガスタ 特価
ブルーシカゴ 特価
Ｖゴール 特価
ブルーシード 特価
魔法騎士レイアース 特価
ミスト 特価
宝魔ハンターライム 特価
メタルファイターMIKU 特価
ゆみみっくすリミックス 特価
RACE DRIVIN 特価
リグロードサーガ 特価
レイヤーセレクション 特価
ワールドアドバンスド大戦略 特価
ワンチャイコネクション 特価

周辺機器

サタンパット 2,200円
バーチャスティック 4,300円
パワーメモリ 4,300円
シャトルマウス 2,700円
マルチターミナル6 3,400円
サターンＳケーブル 1,800円
サターンRFユニット 1,800円
サターンAVケーブル 1,800円
サターンRGB 2,000円
ムービーカード 17,800円
ホリサタンスティック 4,300円
ビクターCDデコーダ 17,800円
フォトCD SS 3,400円
ミッションスティック 7,000円
レーシングコントローラー 5,200円

メガCD

メガCD２ 11,800円
（クラシックディスク,天舞,ヘビーノバ付）
ワンダーメガ2 19,800円
（ワンダーメガコレクション付）
バックアップRAM 4,600円

■新作コーナー

シャドーラン 11月未定 5,500円

アフターバーナーIII 2,800円
アルシャーク 1,800円
アルスラーン戦記 800円
Ａランクサンダー 1,800円
AX101 2,000円
アークスI,II,III 2,000円
アーネストエバンス 1,000円
アネット再び 2,000円
★ウイニングポスト 800円
ウィングコマンダー 1,800円
ウルフチャイルド 300円
江川プロ野球CD 1,800円
エコーザドルフィンCD 2,800円
餓狼スペシャル 1,800円
★ぎゃんぶらあ2 2,000円
クイズスクランブル 1,000円
クラシックディスク（4ソフト入り） 1,000円
慶応遊撃隊 2,800円
★元朝秘史（ジンギスカン）CD 1,800円
サイボーグ009 2,000円
ザサードワールドウォー 2,000円
サンダーストーム FX 1,000円
★サンダーホーク 3,800円
シムアース 1,500円
シャドーオブビースト2 2,800円
★シュバルツシルト 3,800円
★シルキーリップ 2,000円
ジャガー XJ 2,800円
雀豪ワールドカップ 3,800円
ジュラシックパーク 2,800円
★CD 三国志3 1,800円
真・女神転生 CD 3,800円
スイッチ 2,000円
スターブレード 3,800円
ソウルスター 1,800円
ソニック CD 1,800円
ソルフィース 500円
ダークウィザード 1,800円
ダイナミックカントリークラブ 2,800円
WWFマニアツアー 2,800円
ダブルスイッチ 1,800円
天舞メガ CD 200円
Vay CD 1,800円
デトネイターオーガン 1,000円
デスブリンガー 2,000円
デバステイター 2,000円
天下布武 1,800円
トムキャットアレー 1,800円
電忍アレスタ 2,000円
ナイトトラップ 1,800円
忍者ウォリアーズ（CD付） 2,800円
ノスタルジア 1,200円
★信長覇王伝 CD 2,800円
モータルコンバット CD 2,800円
バトルコープス 3,800円
バトルファンタジー 500円
バリアーム 1,500円
プライズファイター 1,800円
ブラックホールアサルト 300円
フェイエリア 1,000円
ブライ 900円
プリンスオブペルシャ 300円
プロ野球スーパーリーグ 1,000円
ファイナルファイト 500円
ヘビーノバ 500円
ヘブンリーシンフォニー 800円
マイクロコズム 2,800円
マイト＆マジックIII 1,800円
★ゆみみみっくす 2,800円
夢見館物語 1,800円
らんま1/2（500円分テレカ付） 2,800円
リーサルII（銃付） 2,800円
リーサルII（ソフトのみ） 1,800円
ロードス島戦記 2,800円
ロードブラスターFX 2,800円
ワンダードッグ 300円
笑うせえるすまん 2,000円
ぽっぷるメイル 1,800円

メガドライブ

メガドライブ2
（ソニックⅢ付）6,900円

■新作コーナー

超球界ミラクルナイン 7/21 4,800円
コミックス・ゾーン 9/1 5,500円
ジ・ウーズ 9/22 4,300円

アークスオデッセイ 2,000円
ああ播磨灘 500円
アウトラン 2,800円
アウトラン2019 2,800円
蒼き狼と白き牝鹿 1,800円
アンデッドライン 2,800円
イース III 3,800円
イチダントアールＭＤ 2,800円
ヴァリス III 2,000円
ウィザードオブイモータル 2,000円
ヴィクセン 357 2,800円
ヴェリテックス 2,000円
ヴォルフォード 2,000円
宇宙戦艦ゴモラ 3,800円
英雄伝説 II 2,800円
エイリアンストーム 2,000円
エグザイル 2,000円
エコーザドルフィンII 1,800円
エターナルチャンピオンズ 2,800円
F117 ステルス 3,800円
SDヴァリス 2,000円
NFL プロボール94 1,000円
NBA プレイオフ 2,000円
LHX アタックチョッパー 3,800円
エレメンタルマスター 2,000円
ガイアレス 2,800円
火激 2,000円
餓狼伝説2 2,000円
★ガントレット 4,800円
キリングゲームショー 800円
ギャラクシーフォースII 1,000円
究極タイガー 2,000円
キングオブザモンスターズ 2,800円
キングコロッサス 500円
キングサーモン 2,800円
空牙 3,800円
クライング 2,000円
グランドスラム 3,800円
クールドバスター 3,800円
グレイランサー 3,800円
ゲイングランド 2,000円
豪血寺一族 2,800円
コラムス 2,000円
コラムスIII 2,800円
ゴールデンアックスII 2,000円
ゴールデンアックスIII 2,000円
サイドポケット 4,800円
サイオブレード 2,800円
サージングオーラ 3,800円
サンダーフォース III 2,800円
★サンダーフォース IV 1,000円
三国志 II 2,000円
斬～夜叉円舞曲 500円
紫禁城 2,000円
G - LOC 2,800円
シーザーの野望 II 2,800円
Jチャンピオンサッカー 1,000円
シャドーオブザビースト 1,000円
★シャイニングフォース 2,800円
★シャイニングフォースII 2,900円
ジャングルストライク 3,800円
★雀皇登龍門 2,800円
ジュラシックパーク 2,800円
ジェームスボンド II 1,000円
ジョーダン vs バード 1,800円
ジョーモンタナ F 500円
ジョーモンタナ II 500円
ジノーグ 1,000円
★新創世記ラグナセンティ 2,800円
修羅の門 2,000円
スーパー忍 II 1,400円
スライムワールド 1,800円
スティールタロンズ 2,800円
★ストーリオブトア 2,800円
スーパーエアウルフ 3,000円
スーパーモナコGP 900円
スーパーモナコGPII 900円
スタークルーザー 900円
スプラッターハウスII 2,800円
スペースハリア II 3,000円
セイントソード 1,000円
ゼロウイング 2,000円
ゾウゾウゾウ 2,000円
ソニック II 1,800円
ソニック＆ナックルズ 2,800円
ソーサルキングダム 3,800円
大航海時代 3,800円
太閤立志伝 2,800円
太平記 300円
大魔界村 3,000円
★ダイナブラザーズ II 2,800円
ダイナマイトヘッディ 2,800円
ターボアウトラン 2,000円
タスクフォースEX 2,000円
ダライアス II 2,800円
ダーウイン4081 2,000円
ダーナ 2,000円
タントアール 2,800円
チェルノブ 2,800円
ツインクルテール 3,800円
TMNT I 2,800円
TMNT II 2,800円
デンジャラスシード 2,800円
テクモワールドカップ 2,800円
デビッドRバスケットボール 1,000円
トッププロゴルフ 800円
トッププロゴルフ II 1,800円
ドラゴンズリベンジ 4,800円
ドリームチームUSA 1,800円
ドッジ弾平 2,600円
トム＆ジェリー 2,800円
ドナルドダック 1,000円
ドラゴンボールＺ 2,800円
ナイジェルマンセルインディーカー 2,800円
中島F1グランプリ 1,000円
中島スーパーライセンス 2,800円
忍者武雷伝説 500円
熱血ドッジサッカー編 1,800円
信長の野望 2,000円
★バーチャレーシング 2,800円
ハイパーダンク 3,800円
ハイブリッドフロント 3,800円
パーティークイズメガQ 2,800円
パチンコクーニャン 2,800円
バッドオーメン 2,800円
バッドマンリターンズ 2,800円
バトルゴルファー唯 1,500円
パトレイバー 3,800円
★バハムート戦記 500円
パワーモンガー 2,000円
PGAゴルフ 2 500円
ビーストウォリアーズ 3,800円
ひょっこりひょうたん島 400円
プロフットボール 500円
★ふしぎの海のナディア 3,800円
ファイヤムスタング 2,800円
ファステスト1 500円
ファンタシースターIV 2,800円
ぷよぷよ 1,900円
★ぷよぷよ通 2,800円
フリントストーン 1,800円
ブルーアルマナック 2,000円
ヘビーユニット 2,000円
ベアナックル II 2,000円
ベアナックル III 2,800円
ぺブルビーチの波濤 2,800円
北斗の拳 2,000円
ポピュラス 700円
ボールジャックス 500円
マーブルマッドネス 3,800円
マスターオブモンスター 1,000円
マスターズゴルフ 2,000円
まじかるタルるートくん 2,600円
まじかるハット 500円
マジンサーガ 900円
マスターオブウェポン 2,800円
魔天の創滅 2,000円
魔物ハンター妖子 1,800円
港のトレイジア 2,000円
ミッキー＆ドナルド 1,800円
ミッキーマニア 2,800円
ミッドナイトレジスタンス 2,800円
★武者アレスタ 4,500円
夢幻戦士ヴァリス 2,000円
メガロマニア 2,800円
モンスターワールド III 500円
モンスターワールド IV 2,800円
ライオンキング 2,800円
ライトクルセイダー 4,800円
★ラングリッサー 4,800円
ラングリッサ II 5,800円
乱世の覇者 3,800円
ランパート 2,800円
雷電伝説 2,000円
リスターザシューティングスター 3,800円
★レッスルボール 4,300円
レンタヒーロー 2,000円
ロイヤルブラッド 3,800円
★ロードモナーク 2,800円
ロードラッシュ 1,900円
ロードブラスターズ 1,800円
ローリングサンダー II 2,000円
ワードナーの森 1,200円
ロケットナイトアドベンチャー 2,000円

32X

32X本体☎
バーチャルファイターリミックス ☎

■2,800円コーナー

カオティクス
サイバーブロール
スターウォーズ32
スペースハリア32
メタルヘット
フレッドカプルスゴルフ
テンポ32Ｘ
モータルコンバットII
バーチャレーシングデラックス
DOOM

ゲームギア

GGプラスワン
10,800円（レイアース）

■500円コーナー

キネッティコネクション
ザ・プロ野球'91

■1,000円コーナー

ファンタジーゾーン
ドラえもん

■1,500円コーナー

アレスタII
ガンバレゴルビー
クラッシュダミー
自己中心派
斬ギア
ガンスターヒーロー
リスターザシューティングスター
幽遊白書I
幽遊白書II
ドナルドダックII
ドラゴンクリスタル
パット＆パター
ベアナックルII

■2,000円コーナー

ウディーポップ
サイキックワールド
オリンピックゴールド
好牌I
好牌II
モータルコンバット
Ｊリーグプロストライカー
レミングス
トム＆ジェリー
シャダムクルセイダー
チャックロック
ぷよぷよ
ファンタジスター外伝
ポップブレイカー
琉球
ソニック＆テイル
エターナルレジェント
ワールドダービー
ソニックドリフト1
ソニックドリフト2

■2,300円コーナー

アラジン
三丁目タマ
ソニックII
タントアール
マクドナルド
モナコGP II
GGリーグ'93
ワギャンランド（再）
パックマン（再）

■2,600円コーナー

なぞぷよ3
なぞぷよII
ライオンキング
ミッキーマウスII
マッピー（再）
テイルズアドベンチャー

■3,000円コーナー

シャイニングフォース外伝I
シャイニングフォース外伝II
魔導物語II

■3,500円コーナー

GG女神転生外伝
シルヴァンテイル
魔導物語3
SDガンダム
ラストバイブル
ロイアルストーン
レイアース2
鬼神童子

■3,800円コーナー

シャイニングファイナル

GG周辺機器

オートチューナー 8,500円
パワーバッテリー 4,100円
ビックウィンドー 1,800円
カーアダプター 2,500円
AVケーブル 800円
対戦ケーブル 1,000円

周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット
Ｓ－01（MD1用） 2,500円
Ｓ－02（MD2・32X用） 2,500円
Ｓケーブル 1.5ｍ 800円
オーディオコード1.5ｍ 400円
ヘッドフォンコード1.0ｍ 400円

ビデオ入力コードI 800円
ＡＣアダプターI 1,200円
ＡＣアダプターII 1,200円
ステレオDIN コード 1,600円
セガタップ 2,000円
６Ｂパッド達人 2,000円
RF I 1,600円
RF II 1,600円
アスキーパッドＭＤ６ 2,400円
フレッシュクリーナ 1,000円
コードレスパッドセット 2,000円
コードレスパッド 1,500円
ワンダーメガ用デコーダー 7,800円
カプコンパッドソルジャー 1,600円
XMD III 4,900円

申し込み方法　電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意　商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、１コ目は800円です。２コ目から１コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456（TELは03-3258-9051　受付10:00 ～19:30）●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●マスターシステムソフト一律200円　在庫についてはお問い合わせ下さい。

全国通信販売!!

お電話一本で翌日にはお手元にお届けします！
ヤマトコレクトサービス使用　手数料￥1,000
（一部地域の方は配達日や手数料が変わります。）

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
（50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り）

エマーソン本社移転記念キャンペーン

ドラゴンクエスト6　幻の大地

先着１万名様限り￥9,709（税別）予約受付開始！

注意要項
- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- ●新作予約のキャンセルは発売日３日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。（新品故障の場合は、メーカー保証です）
- ●キャンセル不可（発送後のキャンセルは往復送料をいただきます）
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます）
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- ●販売価格は変更する場合があります。
- ●今回の広告の価格は10/10現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

超目玉商品　新品 税別　すべて先着50名限り
※ご注文は、お一人様にて、先着順にお一人様 各１本限り受付ます
★目玉商品は中古品との交換はできません

11/4(土) AM11:00から受付開始

機種	タイトル	価格
3D	サムライショウダウン	￥2980
3D	スーパースト２Ｘ	￥2980
3D	セーラームーン　Ｓ	￥2980
3D	チキチキマシン猛レース２	￥2980
3D	パドックノート95	￥2980
3D	ポリスノーツパイロット	￥298
3D	幽遊白書	￥2980
GB	NINKU～忍空～	￥980
GB	魔法陣グルグル	￥980
GB	魔法騎士レイアース	￥980

新　作　予　約　受　付　中　！

機種	タイトル	発売日	価格
SF	アンジェリークプレミアム	12/8	7480
SF	イース　5	12/22	9480
SF	SD　F-1グランプリ	10/13	7980
SF	SM調教師瞳VOL.3完結編	10/12	9980
SF	SDガンダムX3 G NEXT	12/上	8980
SF	ガンハザード	1/3	TEL
SF	ゴエモン キラキラ道中	12/15	7480
SF	キャプテン翼　J	11/中	7480
SF	厩舎物語～StableStar～	12/22	9480
SF	GO GO アックマン３	12月	7480
SF	紺碧の艦隊	11/上	7980
SF	ざくろの味	12/22	8980
SF	3×3EYES　獣魔奉還	12月	7980
SF	実況おしゃべりパロディウス	12/22	7480
SF	商人よ大志を抱け！	12/中	7480
SF	スーパー億万長者ゲーム	11/24	7480
SF	スーパードンキーコング２	11/21	TEL
SF	Ｓファイヤープロレスリング X	12/下	TEL
SF	すーぱーぷよぷよ通	12/8	6980
SF	スーパーマリオRPG	1/27	TEL
SF	スーパー桃太郎電鉄ＤＸ	12/8	8980
SF	聖獣魔伝ビースト＆ブレイド	12月	8480
SF	ゼロヨンチャンプRR-Z	11/上	8980
SF	大爆笑人生劇場サラリーマン編	12/22	7480
SF	タクティクス・オウガ		7980
SF	テイルズオブファンタジア	12/15	8980
SF	テーマパーク	12/15	8980
SF	TVアニメスラムダンクSD	10/下	6980
SF	天外魔境ZERO	12/22	8980
SF	天地創造	10/20	7980
SF	ドカポン外伝	12/1	6980
SF	ときめきメモリアル	1/12	TEL
SF	ドラゴンクエスト６幻の大地	12/9	9709
SF	幕末降臨伝ＯＮＩ	12月	9980
SF	セーラームーンSuper S	12/上	5980
SF	ファーランドストーリー2	11月	9980
SF	ファイナルファイトタフ	12/15	7480
SF	不思議のダンジョン２	12/1	8980
SF	魔女たちの眠り	11/24	7980
SF	遥かなるオーガスタ3	12/8	8980
SF	もってけOh!ドロボー	12/中	7480
SF	ロードス島戦記	12/22	8480
SF	ロックマンX　3	12/1	7480
SF	ロマンシング・サガ　3	11/11	9709
CD	銀河婦警伝説サファイア	11/24	4980
CD	CD美少女雀士２	11/10	5980
CD	聖夜物語	12月	TEL
CD	同級生	10/27	6980
CD	リンダキューブ	10/13	5980
FX	キューティーハニーFX	11/10	6980
FX	上海　万里の長城	11/24	5980
FX	ブルーシカゴ＆ブルース	11/17	6980
FX	ルナティックドーン　FX	11/下	6980
SS	アメリカ横断ウルトラクイズ	10/20	4980
SS	ヴァンパイアハンター	12/29	5980
SS	X－MEN	11/22	4980
SS	F-1ライブ	11/2	4980
SS	ガーディアンヒーローズ	12月	4980
SS	ガンバード	12/15	4980
SS	クォヴァディス	12/21	5480
SS	結婚˜Marriage˜	12月	6480
SS	結婚前夜	10/27	1980
SS	ゴジラ　列島震撼	12月	3980
SS	The Tower	12月	5980
SS	プロサッカークラブをつくろう	12月	4980
SS	真女神転生　デビルサマナー	12月	TEL
SS	Ｓリアル麻雀グラフティ	11/24	7480
SS	ストリートファイターZERO	12月	TEL
SS	セガ　ビクトリーゴール	10/27	3980
SS	セガラリー	12月	TEL
SS	ただいま惑星開拓中！	10/27	4980
SS	テーマパーク	12/22	4980
SS	DX人生ゲーム	12/15	4980
SS	ときめき麻雀パラダイス	10/20	5480
SS	ドラゴンボールZ　真武闘伝	11/中	5980
SS	野茂英雄ベースボール	11/17	4980
SS	バーチャファイター２	12/15	5980
SS	バーチャコップ	11/24	4980
SS	バーチャガンセット	11/24	6980
SS	ぱくぱくアニマル	11/10	3980
SS	ハングオンGP'95	10/27	4980
SS	フェーダ・リメイク	11/24	5480
SS	ぷよぷよ通	10/27	3980
SS	プリンセスメーカー２	10/27	6980
SS	燃えろプロ野球	11/24	4980
SS	ルパン三世	12/7	4980
SS	バーチャガン	11/24	2900
NG	ステークスウィナー	10/27	24980
NG	ソニックウイングス３	11/17	25980
NG	超人学園ゴウカイザー	11/24	24980
NC	超人学園ゴウカイザー(NC)	11/24	5980
NC	パルスター(NC)	10/27	6980
3D	F-1　GPin3DO	10/28	6980
3D	Jリーグバーチャル95	10/27	5480
3D	シンジゲート	10/20	5480
3D	卒業2SPECIAL	11/22	6980
3D	デイドラス	11/10	7980
3D	パズルボブル	11/22	5980
3D	ブルーシカゴブルース	11/22	5980
3D	未来少年コナン	10/20	6480

高　価　買　取　中　！

（今回の買取価格は10/10現在の価格です。価格は変更される場合があります）

機種	タイトル	価格
SF	アースワームジム	5000
SF	アメリカ横断ウルトラクイズ	3800
SF	アラジン	4000
SF	アンジェリーク	5000
SF	いただきストリート　2	4500
SF	ウィザードリー　6	5800
SF	ウイニングポスト　2	4000
SF	海腹川背	4500
SF	ヴェルヌワールド	4000
SF	永遠のフィレーナ	5000
SF	SDガンダムGX	4500
SF	NBA　JAM	4500
SF	NBAライブ95	6000
SF	エメラルドドラゴン	4500
SF	カービィボール	3200
SF	ガメラギャオス撃滅作戦	4500
SF	仮面ライダー	6000
SF	がんばれゴエモン　3	4200
SF	機動武闘伝Gガンダム	4800
SF	機動戦士ガンダム	3200
SF	キャッツラン	5200
SF	銀河英雄伝説	4500
SF	きんぎょ注意報	4500
SF	クロックタワー	4000
SF	剣勇伝説ヤイバ	4000
SF	甲子園　4	4500
SF	ゴーストスイーパーGS美神	4500
SF	極上パロディウス	3500
SF	ゴジラ怪獣大決戦	5000
SF	三国志　4	4000
SF	THEアトラス	4500
SF	実況パワフルプロ野球　2	5500
SF	実戦競艇	5000
SF	シムアント	6000
SF	シャドウラン	4500
SF	スーパーエアダイバー	3800
SF	Ｓテトリス２＋ボンブリス	4000
SF	Ｓテトリス２＋ボンブリス限定版	4000
SF	スーパードッグファイト	4800
SF	すーぱーなぞぷよルルルのルー	4000
SF	スーパーファミスタ　4	4500
SF	スーパーボンバーマン	3800
SF	スーパーボンバーマン　2	3800
SF	スーパーボンバーマン　3	4500
SF	スーパーマリオコレクション	3800
SF	Ｓマリオ ヨッシーアイランド	4500
SF	スレイヤーズ	4500
SF	聖剣伝説　3	6800
SF	全日本GT選手権	4000
SF	ダークキングダム	3500
SF	ダービースタリオン　2	3500
SF	ダービースタリオン　3	6000
SF	第３次スーパーロボット大戦	3400
SF	タクティクス・オウガ	5400
SF	超ゴジラ	4200
SF	提督の決断　2	7500
SF	できたてハイスクール	4800
SF	デザートファイター	4500
SF	デュアルオーブ　聖霊珠伝説	4500
SF	テレビアニメスラムダンク　2	4000
SF	天地を喰らう三国志群雄伝	5000
SF	ドラゴンクエスト1・2	2800
SF	トルネコの大冒険	3600
SF	ナージュリーブル	4200
SF	西陣パチンコ物語	5000
SF	バウンティ・ソード	4500
SF	バトルタイクーン	4500
SF	美少女戦士セーラームーンR	3800
SF	セーラームーンアナザー	4000
SF	ビッグ一撃パチスロ大攻略　2	4500
SF	プロ麻雀　極　3	5000
SF	魔神転生　2	4500
SF	魔法陣グルグル	5000
SF	マリオのスーパーピクロス	4000
SF	マリオカート	4000
SF	ミスティックアーク	3800
SF	ミッキーの東京ディズニー	4500
SF	ミラクル　ガールズ	4500
SF	メタルマックスリターンズ	5000
SF	幽　遊　白書ファイナル	5000
SF	ライブアライブ	2000
SF	ラプラスの魔	4000
SF	リジョイス	4500
SF	リトルマスター	4800
SF	龍虎の拳　2	3500
CD	あすか120%マキシマ	3500
CD	アルナムの牙	2800
CD	AV誕生	4200
CD	エメラルドドラゴン	2500
CD	風の伝説ザナドゥ２	3200
CD	機装ルーガ　2	4000
CD	真説しあわせうさぎ18禁	6000
CD	CDパチスロ美少女ギャンブラー	3500
CD	CD花札美少女ギャンブラー	3500
CD	CD美少女パチンコ球魔四姉妹	2800
CD	Ｓリアル麻雀Ｐ５カスタム	3500
CD	スナッチャー	2400
CD	マクロス永遠のラブソング	3600
CD	天地無用！魎皇鬼	3500
CD	ときめきメモリアル	5500
CD	ドラゴンナイト＆グラフティ	4500
CD	プライベートアイドル	3800
CD	アーケードカードDuo	4000
FX	アニメフリークFX　1	4000
FX	天外魔境電脳絡操格闘伝	4000
SS	パワーメモリー	3500
NG	餓狼伝説　3	5800
NG	ザキングオブファイターズ94	5000
NG	ザキングオブファイターズ95	25000
NG	天外魔境～真伝～	8000
NG	ビューポイント	12000
NG	ワールドヒーローズパーフェクト	10000
3D	オーバードライビン	3500
3D	お姉さんといっしょ	5000
3D	THE野球拳スペシャル	5000
3D	スーパーリアル麻雀P4	4000
3D	スラムジャム3Dバスケット	4000
3D	ソード＆ソーサリー	4000
3D	テーマパーク	4800
3D	バーチャルカメラマン	3800
3D	バーチャルカメラマン　2	3800
3D	バーチャルカメラマン　3	3800
3D	バーチャルカメラマン　4	3800
3D	バーチャルカメラマン　5	3800
3D	ピラミッドイントルーダ	3500
3D	麻雀狂時代AVギャル制服編	4500
3D	リターンファイヤー	3500
SF	スーパーファミコン	10000
FX	PC-FX	30000
PC	Duo用モニター	22200
PC	PCエンジン　LT	22200
SS	セガサターン	28000
SS	V・サターン	28000
SS	セガサターン	28000
MC	メガ－CD　2	6000
NG	ネオ・ジオ	10000
NC	ネオジオCDフロント	22000
NC	ネオジオCDトップ	20000

買取　交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります（手数料1,000円）
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。

コミック本高価買取実施中！
買取金額　一冊50円以上
※一部在庫の多い商品は価格が下がります。
たくさん送ってくれる方は送料を当社負担にて受付しています。
必ず送る前に連絡してください。連絡がなかった場合には送料を頂きます。

新品・中古　各種ゲーム関係はすべて扱っています。（買取も行っています）

●スーパーファミコン　●ネオジオ　●ファミコン
●レーザーアクティブ　●セガサターン　●ネオジオCD
●ゲームボーイ　●アーケード基板　●プレイステーション
●ＰＣエンジン　●ゲームギア　●ミュージックCD
●ＰＣ・ＦＸ　●メガドライブ　●バーチャルボーイ
●コミック本　●3DO　●メガCD
●プレイディア　●携帯電話

〒431-32 静岡県浜松市笠井町32-1
エマーソン　年中無休　通販部
TEL 053-433-9900
FAX 053-434-9711
受付時間（AM11：00～PM8：00）
FAX・現金書留でも受付ています。

新作ソフトも予約しておけば発売日にはお届けします。

高価買取します
ミュージックＣＤ 300～1,500円

5,000タイトルの詳しい最新価格は当社発行の「エマーソン通信」にて！
定期購読（月一回）希望の方は年会費3,000円を現金書留で申込下さい。
１回分希望の方は切手100円分同封して下さい。

買取申込書

RPGFAN 創刊号	氏名（フリガナ） 印	生年月日　年　月　日生	年令　才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	（フリガナ） 印
住所 〒	（フリガナ）				電話番号	－　－

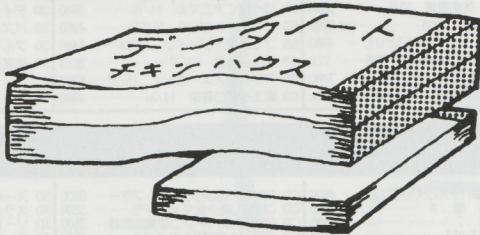
ゲーム店用・便利ツール &各種、価格データ提供します

チキンハウスは、フランチャイズ組織では、ありませんので、加盟料・ロイヤリティーは一切不要です。

●売買価格をご自分で作っているお店→参考データとしてお使い下さい。全国のデータを収集分析した信頼性の高いデータ値です、加工前の生データも平成８年２月から提供開始します）
●売買価格が分からなくて困っているお店→チキンハウスの価格表、POSシステムですぐ、営業が出来ます。

売買価格表（冊子）

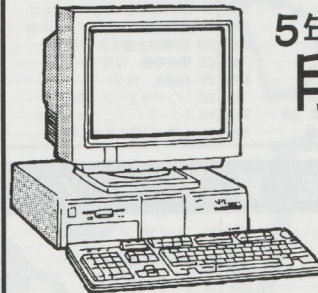
ファミコン・SFC・PCエンジン・メガドライブ・ゲームボーイ・ゲームギア・ネオジオ・3DO・フォトCD・サターン・プレイステーション・ヴァーチャルボーイなどの１ヶ月先発売の物までの全ソフトを掲載。

実績７年多数のお店でご利用頂いています。

１年契約　月額10,000円

１ヶ月契約は　12,800円

POSシステム

北海道から沖縄まで多数稼動中

【特徴】戦略的買取り価格で地域一番店を目指すPOSです。中古品が過剰在庫に成らないPOSです。各種検索機能付きですので、非常に使い易いPOSです。最新の情報が常に有るPOSです。

５年リースの場合
月額35,000円より

データ提供、保守などで変わります、詳しくは、お尋ね下さい。

POSシステムを導入されて、TVゲーム店を新規オープンされる場合は、開店支援システムも有りますので、新規開店の方も、安心してご利用出来ます。

フロッピーヌは、通信でのデータ提供（月50,000円から）
平成８年２月より開始（一部分は試験提供してます）

【提供内容】１ヶ月先までの商品マスター・チキンハウスの中古売買価格・加工前の中古売買価格・卸し値情報・新品チラシ販売価格（各情報は、基本的には、最大値・平均値・最小値の提供を予定しています）

ご注意（フロッピー・通信、でのデータ提供の場合、用途制限があります、詳しくは御尋ね下さい）

中古売買価格表・POSシステムの詳しい資料お送り致します

チキンハウスは、全国各県に設置した価格モニターからの情報、問屋情報、当店グループの情報、他いろいろな情報を、長年のノウハウで分析して、戦略的かつ信頼性の高い売買価格を作成しています。

電化のクノ内

〒474　愛知県大府市中央町５－５１
TEL　0562-48-1115（代）
FAX　0562-48-1116

1986〜1989 RPGカタログ 保存版

今やRPGというゲーム・ジャンルはすっかり定着、というよりゲーム界のリーダーシップ的存在である。

しかも「大作」といわれるものは、みなRPG或いはその要素が煮詰まったものばかりだ。それだけに、ややもすると大作主義に陥りがちになるが、いいゲームは何も大作に限ったものではない。

それにしても、である。1986年より登場したRPGは、すでに数百本にのぼる。これらの全てをやってみろ、といわれたらきっと一生、ゲームをやり続けるハメになってしまうのだろう。今回紹介するのは、86年から89年までに発売された全83本のRPGだ。いまではもはや手に入らなくなったゲームもあるが、そのゲームの存在自体を知っていても損はないだろう。安売りショップで手軽に手に入るものもある。旧作を掘り起こしてみるのも、RPGならではだと思う。

タイトル名	対応機種	発売日	定価	メーカー名	紹介
ゼルダの伝説	ＦＣ ディスク	86年２月21日	2600円	任天堂	これこそまさに伝説格の「ゼル伝」。マップ自体たいして広くもなく、難易度は高くなかったが、裏ゼルダなど、話題はつきなかった。
ハイドライド・スペシャル	ＦＣ カートリッジ	86年３月18日	4900円	T&Eソフト/東芝ＥＭＩ	体当たり式の戦闘はアクション性も高く、ＦＣだかろこそのスプライトのなめらかな動きに、元祖の88ユーザーは悔しがったものだ。
ドラゴンクエスト	ＦＣ カートリッジ	86年５月27日	5500円	エニックス	社会現象だな、これは。堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういちと、三大大御所の手懸けた名作。持ってないだけでハブにされた。
ワルキューレの冒険 時の鍵伝説	ＦＣ カートリッジ	86年８月１日	3900円	ナムコ	アクション性が高く、謎解きもほとんどノーヒント。隠しアイテムの場所なんて自分で探してたら日が暮れる。実際、激はまった。
銀河伝承	ＦＣ ディスク	86年11月６日	5000円	イマジニア	縦スクロールのＳＴＧにもなっちゃう変わり種。テーマソングと小説が同時発売されてたけど、荻野目洋子が歌ってたんだよね。
スーパーモンキー大冒険	ＦＣ カートリッジ	86年11月21日	4900円	バップ	５人パーティで天竺へ、まんま西遊記のストーリー。でかいマップにでかい敵キャラ、画面展開も豊富で楽しませてくれた。
ディープダンジョン 魔洞戦記	ＦＣ ディスク	86年12月19日	3400円	ハミングバード・スクウェア	ＦＣ初の３ＤダンジョンＲＰＧ。結構複雑なマップにコマンド式の戦闘、難易度高し！キャラの描き込みが凄く細かかった。
ドラゴンクエストII 悪霊の神々	ＦＣ カートリッジ	87年１月26日	5500円	エニックス	売り切れ店続出、これをブームの火付けといわずに何をいう⁉　マップ面積前作の４倍、難易度完成度10倍か？
アウトランダーズ	ＦＣ カートリッジ	87年２月４日	5300円	ビクター音楽産業	真鍋譲二の人気コミックをゲーム化、トラベル型ＲＰＧとうたわれた画面切り替え式のＡＲＰＧ、なんとアニメーションまでした。
エスパードリーム	ＦＣ ディスク	87年２月20日	2980円	コナミ	ディスク全盛期のヒット作、全８ステージ、ゲームに登場する村人にまで名前があるほど、とにかく細かい。グラフィックも秀逸
ディープダンジョンII 勇士の紋章	ＦＣ ディスク	87年５月30日	3400円	ハミングバード・スクウェア	日本版ウィザードリーといった感じのノリ。シリーズ最後のディスク版。複雑な７Ｆのダンジョンにシンプルな構成がうけた。
闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光	ＦＣ カートリッジ	87年６月12日	5300円	データイースト	ボスがなんと12体もいた！　ギリシャ神話のなかの世界をステージとし、迷路状のマップもあり斬新。
未来神話ジャーヴァス	ＦＣ カートリッジ	87年６月30日	5500円	タイトー	見下ろし型アクションＲＰＧ。全体マップが世界地図になっており、当時のドラクエ開発スタッフを動揺させたという。
クレオパトラの魔宝	ＦＣ ディスク	87年７月24日	3300円	スクウェア	小さい規模ながらも小粋なイベントによる演出が楽しい。開発スタッフはＦＦの開発が勢揃い。道理で良く出来てたわけだ。
アラビアンドリーム シェラザード	ＦＣ カートリッジ	87年９月３日	5500円	カルチャーブレーン	元祖中近東ＲＰＧ、ゲームシステムが斬新で、助っ人システムなど楽しましてくれるアクションＲＰＧ。
ゾイド　中央大陸の戦い	ＦＣ カートリッジ	87年９月５日	5300円	東芝ＥＭＩ	トミーのキャラクター商品、ゾイドゴジュラスＭＫが主人公の異色ＲＰＧ、戦闘シーンは360度視界の斬新なアクションだった。
デジタルデビル物語 女神転生	ＦＣ カートリッジ	87年９月11日	4900円	ナムコ	原作のＯＶＡが妙にえっちだったのが凄く印象に残る作品。悪魔味方にして合体強化させて、とにかくエグかった。
カリーンの剣	ＦＣ ディスク	87年10月２日	5500円	ＤＯＧ／スクウェア	敵に触れると別画面の体当たりバトルＲＰＧ、フィールドは切り替え式で、その場で出来るセーブ（ディスクとは別）が便利。
ウルティマ 恐怖のエクソダス	ＦＣ カートリッジ	87年10月９日	5900円	ポニーキャニオン	パソコン版のストーリーの移植作。フィールド＆３Ｄダンジョン、戦闘シーンも現代的だ。
インドラの光	ＦＣ カートリッジ	87年10月20日	5300円	ケムコ	シナリオ重視型の見下げ型ＲＰＧ、だからかどうか、ちょっと戦闘やグラフィックはチャチ？
覇邪の封印	ＦＣ カートリッジ	87年10月23日	5800円	アスキー	パソコンのヒット作の移植版。布製マップとメタルフィギュアがついてお得な感じ。セガ版の方がグラフィックはキレイだった。

'86～'89 RPGカタログ

タイトル名	対応機種	発売日	定価	メーカー名	紹介
ミネルバトンサーガ ラゴンの復活	ＦＣ カートリッジ	87年10月23日	5500円	タイトー	これぞ隠れ名作ＲＰＧ、パーティのメンバーの変更により進むストーリー、傭兵がパーティに入れられるなど斬新。演出もよし！
アルテリオス	ＦＣ カートリッジ	87年11月13日	5500円	日本物産	迷路状のフィールドのＳＦストーリーＲＰＧ、なんと戦闘シーンは３Ｄシューティングだ。レベルアップは自分でＳＴＳを決められる。
ファザナドゥ	ＦＣ カートリッジ	87年11月16日	5900円	ハドソン・日本ファルコム	正直良く移植できてたとは思うが、未だ賛否両論のドラスレ２作目の移植作。すっかりアクションしてしまった。
星をみる人	ＦＣ カートリッジ	87年11月18日	5300円	ホット・ビー	宇宙が舞台のＦＣとしては初のＳＦ。コロニーを支配するマザーコンピュータを打ち壊すエスパーという、なかなかいい設定だった。
ドラゴンスクロール 蘇りし魔龍	ＦＣ カートリッジ	87年12月４日	5300円	コナミ	ラスボスとの戦闘では自分もドラゴンになってシューティング、アクション重視のくせ、謎解きも難解、手強い１本だった。
銀河の３人	ＦＣ カートリッジ	87年12月15日	5000円	任天堂	エニックスのパソコン作「地球戦士ライーザ」の移植作、永井豪の書き下ろしパッケージがイかしてる話題作。
ファイナルファンタジー	ＦＣ カートリッジ	87年12月18日	5900円	スクウェア	有名人をスタッフに起用（天野喜孝、ナーシャ・ジベリ、寺田憲二）してぶつけた第１作は、たいして評価されなかった。
ウィザードリィ	ＦＣ カートリッジ	87年12月22日	5800円	アスキー	アメリカのパソコン大人気作を移植、３Ｄダンジョンアールの基礎となった名作だ。クリア後も永遠に楽しめるシステムは秀逸。
ゲゲゲの鬼太郎２ 妖怪軍団の挑戦	ＦＣ カートリッジ	87年12月22日	5500円	バンダイ	第１作目はシューティングだったが、２作目のこれはキャラ立ちのしっかりしたストーリーもの。戦闘はコマンド式。
邪聖剣ネクロマンサー	ＰＣエンジン ＨＵカード	88年１月22日	4500円	ハドソン	敵を殺すと飛び散る鮮血！　時代を考えると恐ろしく斬新な戦闘シーン、元祖敵キャラゲーだったような気がする。
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	ＦＣ カートリッジ	88年２月10日	5900円	エニックス	ロト伝説３部作はこれでエンディングを迎えた。ゲームバランスといい、ストーリーといい、時代を超越した作品である。
オリュンポスの戦い 愛の伝説	ＦＣ カートリッジ	88年３月28日	5300円	イマジニア	ＦＣとは思えない背景の美しさ、ＢＧＭもよし。ストーリーも物悲しげで、今だにこれを支持する人は多いはず、の隠れ名作。
エシュリオン 魔蛇王の呪い	ＦＣ ディスク	88年３月31日	3300円	ポーステック	基礎を踏んだファンタジーＲＰＧ、３名のパーティで４つのフィールドのゲーム展開をする。ダンジョンは３Ｄ、戦闘はＡＣＴだ。
ディープダンジョンIII 勇士への旅	ＦＣ カートリッジ	88年５月13日	5900円	スクウェア	シンプルでクイックなシステムとストーリー展開は前作までのまま、これこそがＲＰＧの基礎だと思うのだが、評価はそこそこ。
真田十勇士	ＦＣ カートリッジ	88年６月24日	5800円	ケムコ	めずらしい時代物、しかもＲＰＧにＳＬＧ的要素を組み込み、経験値稼ぎもない。ＨＰは兵士の数（笑）。イベントも秀逸だ。
スーパーブラックオニキス	ＦＣ カートリッジ	88年７月14日	5900円	ＢＰＳ	史上類をみない広大な３Ｄダンジョン、これこそが日本の元祖３Ｄだっていえるパソコン版の移植作だ。
シルヴィアーナ 愛いっぱいの冒険者	ＦＣ ディスク	88年８月10日	3500円	パック・イン・ビデオ	素早いセーブが可能なメモリーセーブ機能を武器に発売されたメルヘン調ＡＲＰＧ、経験値がない分ストーリーを十分楽しめる。
イース	ＦＣ カートリッジ	88年８月26日	6200円	ビクター音楽産業	日本ファルコムの名作を移植、ファミコン版も大人気を博したが、オリジナルのサウンドと画面に惚れていた人には物足りない面も。
源平討魔伝	ＦＣ カートリッジ	88年10月21日	4900円	ナムコ	アーケードとはまったく別物、一人用ＲＰＧと４人迄で遊べるボードゲーム用！がある。一人用の戦闘はドラクエタイプ。
ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦	ＦＣ ディスク	88年10月22日	3300円	バンダイ	コミカルなキャラで童心をつかみまくりだったウルトラマン倶楽部のゲーム、照準をあわせて攻撃する斬新な戦闘システムをもつ。
貝獣物語	ＦＣ カートリッジ	88年11月18日	5500円	ナムコ	サウンド担当安全地帯の六土開正、合体魔法にパーティはみんな貝殻かぶった貝獣？　とにかく話題のつきなかった移植作。

タイトル名	対応機種	発売日	定価	メーカー名	紹介
ファイナルファンタジーII	FC カートリッジ	88年12月17日	6500円	スクウェア	ドラクエシリーズをこえる勢いのＦＦ第２作、ＲＰＧの概念を破った「熟練度」のシステムは新しいＲＰＧの世界を開いた。
里見八犬伝	FC カートリッジ	89年１月20日	5900円	ＳＮＫ	ゲームソフトとして初めて南総里見八犬伝を取り上げた作品、当然内容は室町一色の純日本製。異色ファンタジーだな。
ゾイド2　ゼネバスの逆襲	FC カートリッジ	89年１月27日	5900円	東芝ＥＭＩ	トミーのキャラＲＰＧ第２作、戦闘が３Ｄシューティングの異色作。多種類のゾイドを操作でき、手応えある一本に仕上がっている。
ハイドライド3 闇からの探訪者	FC カートリッジ	89年２月17日	6900円	ナムコ	Ｔ＆Ｅの名作を移植、職業、パラメータが細分化されていて、持てる荷物の重さから睡眠、食事まで設定されている芸の細かい一本。
ウィザードリィII	FC カートリッジ	89年２月21日	6500円	アスキー	パソコン版からの移植、マップ変更はなしだが、難易度は大幅に下げられていて、原作をプレイしたものには悔しいかぎり。
百鬼夜行	FC カートリッジ	89年２月23日	6200円	ユース	純日本風妖怪変化ＲＰＧ、何だか四谷怪談みたいな雰囲気のなかですすむストーリー。ダンジョンは３Ｄ画面だ。
ファミコンジャンプ 英雄列伝	FC カートリッジ	89年２月25日	6500円	バンダイ	集英社の週間少年ジャンプ発行20周年記念ソフト。歴代の人気キャラが総出演で、彼らの協力を得ながら悪キャラをたたくのら。
アウト　ライブ	PCエンジン Huカード	89年３月17日	5600円	サン電子	SFRPGもここまで来たかって思わせた作品、なめらかスクロールのダンジョン、常に画面はコックピット、サウンドもいい演出。
ファンタジースターII 還らざる時の終わりに	MD カートリッジ	89年３月21日	8800円	セガ	マークから引き継がれる第２作目、戦闘シーンは圧巻のアニメーション、イチオシのＳＦＲＰＧだった。
じゃじゃ丸忍法帳	FC カートリッジ	89年３月28日	5800円	ジャレコ	じゃじゃ丸シリーズの続編、シリーズ初のＲＰＧだ。シナリオが３本用意され、どれも初心者向け。スムースに進むストーリーは快適。
魔界八犬伝ジャダ	PCエンジン Huカード	89年４月１日	5500円	データイースト	ＰＣエンジン初のメモリーセーブ機能で話題になった。その名のとおり、里見八犬伝のアレンジ作品、練られたシナリオは秀逸。
凄ノ王伝説	PCエンジン Huカード	89年４月27日	6500円	ハドソン	永井豪のコミックスを原作とするＡＲＰＧ、当然デモシーンは永井先生の絵なのだ。パスワード・バックアップ機能対応。
天地を喰らう	FC カートリッジ	89年５月19日	5900円	カプコン	そういえばアーケードにもあったな。こちらはＲＰＧだけど、本宮ひろ志のコミックを原作とする歴史ＲＰＧ大作。
スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド	FC カートリッジ	89年５月26日	5900円	カルチャーブレーン	二人同時プレーが珍しいアクションＲＰＧ、シナリオのあるＲＰＧモードと、戦闘のみのモードがあり、長く楽しめる。
ラサール石井の チャイルズクエスト	FC カートリッジ	89年６月23日	5500円	ナムコ	元祖育てゲー？　主人公は３人組のアイドルのマネージャーで、戦闘の代わりにあたま下げてファンになってもらう。新しい…。
天外魔境　ジライア	PCエンジン CD-ROM	89年6月30日	7200円	ハドソン	日本初のＣＤ－ＲＯＭソフト！　サウンド坂本竜一、大容量を生かしたスケールの大きいマップ、アニメ、ＲＰＧ新時代の開拓者だ。
ホワイトライオン伝説 ピラミッドの彼方に	FC カートリッジ	89年7月14日	5900円	ケムコ	同名の映画をゲーム化、しかしもうこの時期には懐かしい存在、古典的フィールドＲＰＧ、経験値がないのが唯一の特徴？
ウィロー	FC カートリッジ	89年7月18日	5900円	カプコン	ジョージルーカス監督総指揮の同名映画をゲーム化したアクションＲＰＧ、映画を観てると倍楽しめる。けど、パスワードセーブ…。
ファリア　封印の剣	FC カートリッジ	89年7月21日	6200円	ハイスコア・メディアワーク	何とも懐かしいノリの見下ろし型ＲＰＧ、何の変哲もないが、主人公は女の子。だからなんだってそれまで。Ｃ級マニア必携。
マザー	FC カートリッジ	89年7月27日	6500円	任天堂	糸井重里ゲー。ポルターガイストの謎を追う少年の物語。妙に現実的で温かみのあるＲＰＧなのだな。
メルヴィルの炎 ムーランルージュ戦記	FC カートリッジ	89年8月11日	5900円	学研	こりゃＲＰＧっていうよりＳＬＧそのもの。まあ、ストーリーの展開の仕方とかがＲＰＧなんだけど。

'86～'89 RPGカタログ

タイトル名	対応機種	発売日	定価	メーカー名	紹介
ハッカー マグマプロジェクト	ＦＣ ディスク	89年8月11日	3500円	徳間書店	なんて怪しいネーミング、その名のとおり、プレーヤーはディスクユニットを通してロボットを操るという異色作。
ウルティマ　聖者への道	ＦＣ カートリッジ	89年9月20日	5900円	ポニー キャニオン	ファミコン版２作目、パソコン版Ⅵ作目の移植作。なんとかをブッタオスとかじゃなくて聖者になるのが目的の清いＲＰＧ？
ダブルダンジョン	ＰＣエンジン Ｈｕカード	89年9月29日	5500円	メサイヤ	二人同時プレイの３ＤＲＰＧ。シナリオは22本も用意されており、長く楽しめること請け合い。
スーパーハイドライド	ＭＤ カートリッジ	89年10月６日	7900円	アスミック	ここまでくるとパソコン版の原作にかなり忠実なハイドライド３、グラフィックの完成度、動き共にトップレベルだ。
北斗の拳３ 新世紀創造　凄拳烈伝	ＦＣ カートリッジ	89年10月19日	6200円	東映動画	アクションだった前作までとはうって変わってストーリーを重視しているＲＰＧに。戦闘シーンのアニメーションは必見！
ダンジョン＆マジック ソードオブエレメント	ＦＣ カートリッジ	89年11月10日	6500円	ナツメ	アイコン表示が便利な３ＤＲＰＧ、だが正直いって超難易度高し。パソコン版のオリジナルと寸分違わずチョ難だ。
ニュートピア　フレイの章	ＰＣエンジン Ｈｕカード	89年11月17日	5800円	ハドソン	基礎的な見下ろし型のＲＰＧだが、このオーソドックスさがかえって楽しい。それも操作性のよさのおかげか？
スクウェアのトムソーヤ	ＦＣ カートリッジ	89年11月30日	6500円	スクウェア	あのトムソーヤの冒険を横スクロールと３ＤのＲＰＧにしてしまった。何だかお子さま向けのゲームみたいだけど、結構楽しめる。
タオ～道～	ＦＣ カートリッジ	89年12月１日	5500円	バップ	凄く斬新なシステムばかりを搭載。パスワードが経とかわけがわからん。戦闘はほとんどなく、あってもＡボタン連射。不可思議だ。
新里見八犬伝 光と闇の戦い	ＦＣ カートリッジ	89年12月８日	6200円	東映動画	これは映画になった方の八犬伝のストーリーのゲーム化。キャラクターは８人８様のスタートをするマルチスタートシステムを採用。
神仙伝	ＦＣ カートリッジ	89年12月18日	6300円	アイレム	お、クンフーものなのだ。古代中国を舞台とし、伝説と昔話の織り成すなかをゲームしてゆく、中国歴史オタク必携。
スウィートホーム	ＦＣ カートリッジ	89年12月15日	6500円	カプコン	あの伊丹十三の映画をゲーム化、っていってもまんま映画でなくて、キャラだけ共通のオリジナルストーリーだ。
ヴァーミリオン	ＭＤ カートリッジ	89年12月16日	8500円	セガ	とにかく今でも面白いと思えるこのソフト、ボスとの戦闘は真横画面のアクションなんだけど、これがかっこいいんだ。
イース１・２	ＰＣエンジン CD-ROM	89年12月21日	5500円	ハドソン	これは買い。原作やった人もやってない人も楽しめる。ビジュアルシーンは賛否両論だけど、超美麗。面白いぞ！
コズミックファンタジー 冒険少年ユウ	ＰＣエンジン CD-ROM	89年12月22日	6780円	日本テレネット	テレネットお得意のアニメ～なデモが綺麗な一本。ＣＤ酷使したヴィジュアルシーンと西村知美の主題歌が好きな人には極楽。
サ・ガ　魔界塔士	ＧＢ カートリッジ	89年12月15日	3500円	スクウェア	ゲーボー初のＲＰＧ、でも在り来り過ぎ。世界の中心の塔、頂上に楽園、クリスタルを探す、いろんなゲームから取ってきてます。
弁慶外伝	ＰＣエンジン Ｈｕカード	89年12月22日	6200円	サン電子	なかなかシンプルで気負わず楽しめる一本。スピーディな展開のストーリーにキャラデザインは本宮ひろし、いいかんじ。
ヘラレクスの栄光Ⅱ タイタンの滅亡	ＦＣ カートリッジ	89年12月23日	5800円	データイースト	ヘラクレスの栄光二作目、主人公のヘラクレスは前回で天界にいってしまったので、今回の主人公は別キャラ。相変わらず面白い。
セレクション　選ばれし者	ＧＢ カートリッジ	89年12月28日	3090円	ケムコ	これ以上シンプルにはしようがないってほど簡略なＲＰＧ、見た目そうだがなんと魔法は30種以上！　結構楽しめるんだな、これが。

発売年月日	タイトル	メーカー	機種	価格
95. 10. 27	卒業Ⅱネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	ＰＳ	5800
95. 10. 27	はいぱあセキュリティーズ	メビオソフトチウェア	ＰＣ9801	9800
95. 10. 27	メンゾベランザン	ケイエスエス	ＰＣ9801	12800
95. 10. 27	SKINSGAMEa＋BIGHORN	インタープレイ	ＭＡＣ	5800
95. 10. 下旬	ライトファンタジーⅡ	トンキンハウス	ＳＦＣ	9900
95. 10. 下旬	フェーダ	やのまん	ＳＳ	未定
95. 10. 下旬	フェーダ	やのまん	ＰＳ	未定
95. 10	クリスタルビーンズ・フロム・ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	ＳＦＣ	9500
95. 10	赤ずきんチャチャ	トミー	ＳＦＣ	9800
95. 10	ただいま惑星開拓中／	アルトロン	ＳＳ	未定
95. 10	プリンセスメーカーⅡ	マイクロキャビン	ＳＳ	7800
95. 10	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	ＰＳ	5800
95. 10	戦国サイバー・藤丸地獄変	ＳＣＥ	ＰＳ	5800
95. 10	ただいま惑星開拓中／	アルトロン	ＰＳ	未定
95. 10	日本の倶楽部	ズーメックス	ＰＳ	未定
95. 10	魔法騎士レイアース2nd	トミー	ＶＢ	4500
95. 10	CivNet	スペクトラムホロバイト・ジャパン	Windows	8800
95. 10	HarpoonⅡ	イマジニア	ＤＯＳ／Ｖ	未定
95. 10	ステークスウィナー	ザウルス	ＮＥＯＧＥＯ	未定
95. 10	MILLENNIUM ACTION	ナムコ	ＭＡＣ	未定
95. 11. 2	忘れえぬ炎	遊演体	ＰＣ9801	12800
95. 11. 3	ビヨンド・ザ・ビヨンド	ＳＣＥ	ＰＳ	5800
95. 11. 10	ブラッドエンジェルス	ＥＡＶ	3ＤＯ	5900
95. 11. 11	ロマンシング・サガ3	スクウェア	ＳＦＣ	未定
95. 11. 24	ルナティックドーンＦＸ	アートディンク／ＮＥＣホームエレクトロニクス	ＰＣ―ＦＸ	8800
95. 11. 24	パワードールＦＸ	ＮＥＣホームエレクトロニクス	ＰＣ―ＦＸ	8800
95. 11. 下旬	ガンハザード	スクウェア	ＳＦＣ	未定
95. 11. 下旬	Ｇ・Ｏ・Ｄ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	ＳＦＣ	11400
95. 11. 下旬	ファーランド・ストーリー2	バンプレスト	ＳＦＣ	12800
95. 11. 下旬	Winning Post 2 Plus	光栄	ＰＣ9801	12800
95. 11. 上旬	聖獣序伝ビースト＆ブレイド	ＢＰＳ	ＳＦＣ	11000
95. 11. 中旬	ＡＢＥＬ	ファミリーソフト	FM―TOWNS	11800
95. 11. 下旬	大逆鱗―DIE GEKIRIN―	日本アプリケーション	FM―TOWNS	7800
95. 11	スーパー・チャイニーズワールド3	カルチャーブレーン	ＳＦＣ	未定
95. 11	クォヴァディス	グラムス	ＳＳ	6800
95. 11	NDB	サンヨー	3ＤＯ	6800
95. 11	魔導物語～ドキドキばけーしょん～	コンパイル	ＧＧ	6500
95. 11	パワードール2	工画堂スタジオ	ＤＯＳ／Ｖ	11800
95. 11	ファーランドストーリー	ＴＧＬ	ＰＣ9801	未定
95. 11	Panzer General	エーエムティサヴァン	ＰＣ9821	未定
95. 11	アリーナ	ビング総研	ＰＣ9821	12800
95. 11	パワードール2	工画堂スタジオ	FM―TOWNS	11800
95. 12. 1	ドガボン外伝	アスミック	ＳＦＣ	8800
95. 12. 1	ウォークラフト	インタープレイ	ＤＯＳ／Ｖ	9800
95. 12. 8	ゴジラＲ	セガ・エンタープライゼス	ＧＧ	5500
95. 12. 8	卒業Ｒ	デジタルエモーション	ＭＡＣ	8800
95. 12. 15	テーマパーク	ＥＡＶ	ＳＦＣ	11800
95. 12. 15	スーパーコマンダー	ＥＡＶ	ＭＡＣ	8800
95. 12. 22	テーマパーク	ＥＡＶ	ＳＳ	5800
95. 12. 22	テーマパーク	ＥＡＶ	ＰＳ	5800
95. 12. 下旬	1942：ザパシフィックエアーウォー	スペクトラムホロバイト・ジャパン	ＰＣ9821	12800
95. 12	ドラゴンクエストⅥ～幻の大地～	エニックス	ＳＦＣ	未定
95. 12	幕末降臨伝ONI	バンプレスト	ＳＦＣ	12800
95. 12	ロードス島戦記	角川書店	ＳＦＣ	未定
95. 12	鎧神戦記ミレニアムソード	マジファクト	ＳＦＣ	未定
95. 12	銀河戦国群雄伝ライ	エンジェル	ＳＦＣ	10800
95. 12	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ	ＳＦＣ	12800
96. 1. 27	スーパーマリオＲＰＧ	任天堂	ＳＦＣ	未定
95. 12	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	ＳＳ	7500
95. 12	真・女神転生～デビルサマナー～	アトラス	ＳＳ	未定
95. 12	ゴジラ列伝震撼	セガ・エンタープライゼス	ＳＳ	未定
95. 12	ダークセイバー	クライマックス	ＳＳ	未定
95. 12	CARNAGE HEART	アートディンク	ＰＳ	未定
95. 12	東京ダンジョン	角川書店	ＰＳ	未定
95. 12	アンジェリークSpecial	ＮＥＣホームエレクトロニクス	ＰＣ―ＦＸ	未定
95. 12	ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	3ＤＯ	未定
95. 12	Land Six of Lore 2	ビクターエンタテイメント	ＤＯＳ／Ｖ	8800
95. 12	Ｒevers of Dawn	ビクターエンタテイメント	ＤＯＳ／Ｖ	8800
95. 12	偽典・女神転生	アスキー	ＰＣ9801	12800
95. 12	デュエル・サクセション	クレソフト	ＰＣ9801	9800
95. 12	真説サムライスピリッツ武力道烈伝	エス・エヌ・ケイ	NEOGEO・CD	未定
95. 秋	イースＶ	日本ファルコム	ＳＦＣ	未定
95. 秋	不思議のダンジョン2風来のシレン	チュンソフト	ＳＦＣ	未定
95. 秋	蓬莱学園の冒険～転校生スクランブル～	Ｊウィング	ＳＦＣ	未定
95. 秋	魔天物語～戦慄のオーパーツ	タカラ	ＳＦＣ	未定
95. 秋	魔導物語～はなまる大幼稚園児	徳間書店インターメディア	ＳＦＣ	10800
95. 秋	幻想水滸伝	コナミ	ＰＳ	未定
95. 秋	魔導物語Ⅰ～炎の卒園児～	ＮＥＣアベニュー	ＰＣエンジン	7800
95. 秋	アイドル・プロジェクト2	ケイエスエス	ＰＣ9801	未定
95. 秋	英雄伝説Ⅳ	日本ファルコム	ＰＣ9801	未定
95. 秋	魔法千一夜	ＴＡＫＥＲＵ	ＰＣ9801	7800
95. 冬	エナジーブレーカー	タイトー	ＳＦＣ	9900
95. 冬	カオスシード	タイトー	ＳＦＣ	9900
95. 冬	ごきんじょ冒険隊	パイオニアＬＤＣ	ＳＦＣ	未定
95. 冬	プリンセスメーカー	タカラ	ＳＦＣ	未定
95. 冬	ＧＯＴＨＡⅡ・天空の騎士	光栄	ＳＳ	未定
95. 冬	ときめきメモリアル～Forever with you～	コナミ	ＳＳ	未定
95. 冬	エンジョイグラフティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン・エンターテイメント	ＰＳ	未定
95. 冬	快獣戦記	プロデュース	ＰＳ	未定
95. 冬	トイ・レーサー	タイトー	ＰＳ	未定
95. 冬	戦闘国家	ＳＣＥ	ＰＳ	未定
95.	ドーターオブキングダム	ＮＥＣホームエレクトロニクス	ＰＣ―ＦＸ	未定
95	創世記章ＶＯＲＧ	ナグザット	ＳＦＣ	11800
95	天外魔境ＺＥＲＯ	ハドソン	ＳＦＣ	未定

■RPG・CALENDER

PS●プレイステーション　MAC●マッキントッシュ　SFC●スーパーファミコン　SS●セガ・サターン　VB●バーチャルボーイ　GG●ゲームギア

95	フェリシア	トンキンハウス	ＳＦＣ	9900
95	マサカリ伝説スーパーＲＰＧ編	トンキンハウス	ＳＦＣ	9900
95	義経伝説	アスキー	ＳＦＣ	9800
95	魔法陣グルグル 2	エニックス	ＳＦＣ	未定
95	無人島物語	ケイエスエス	ＳＦＣ	未定
95	レナスII	アスミック	ＳＦＣ	未定
95	ダービースタリオン	アスキー	ＳＳ	未定
95	Defcon 5	マルチソフト	ＳＳ	未定
95	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	ＰＳ	未定
95	ダービースタリオンＰＳ	ＳＣＥ	ＰＳ	未定
95	黄昏の国のオード	トンキンハウス	ＰＳ	未定
95	ツインビー・ミラクル	コナミ	ＰＳ	未定
95	Defcon 5	マルモソフト	ＰＳ	未定
95	プリンセスメーカー 3	ＳＣＥ	ＰＳ	未定
95	ホンドアウル	ＥＡＶ	ＰＳ	5800
95	Dragon Lore	マルキソフト	３ＤＯ	未定
95	天外魔境III	ハドソン	ＰＣエンジン	未定
95	オレゴントレイル 2	メディアヴィジョン	ＭＡＣ	12800
96. 1	幼稚園戦記	アスキー	ＳＦＣ	9800
96. 1	ＬＵＮＡＲ	角川書店	ＳＳ	未定
96. 1	ラストレベレーション	ＮＥＣホームエレクトロニクス／レイフォース	ＰＣ－ＦＸ	未定
96. 1	Panzer General	エーエムティサヴァン	Windows	未定
96. 1	システムショック	ＥＡＶ	ＤＯＳ／Ｖ	9800
96. 1	Stonekeep	インタープレイ	ＤＯＳ／Ｖ	6800
96. 1	ウォークラフト	インタープレイ	ＭＡＣ	9800
96. 1	システムショック	ＥＡＶ	FM-TOWNS	12800
96. 2	優駿伝説 6	日本物産	ＰＳ	6800
96. 2	ロードラッシュ	ＥＡＶ	ＰＳ	5800
96. 3	エアーズ・アドベンチャー	ゲームスタジオ	ＳＳ	未定
96. 3	刻命館	テクモ	ＰＳ	未定
96. 3	デッドヒートロード	日本物産	ＰＳ	5800
96. 3	シグナルラット	Ｊウィング	ＶＢ	5900
96. 7	Last Imperial Prince	ＮＥＣホームエレクトロニクス／日本アプリケーション	ＰＣ－ＦＸ	未定
96. 11	Panzer General	ビクターエンタテイメント	ＤＯＳ／Ｖ	未定
96	フライトアンリミテッド	ＥＡＶ	ＭＡＣ	12800
96. 春	斉天大聖～孫悟空～	グラムス	ＳＳ	未定
96. 春	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	ＰＳ	未定
96. 春	トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	ＰＳ	未定
96. 春	ヒロインドリーム	マップ・ジャパン	ＰＳ	未定
96. 春	ポポロクイズ物語	ＳＣＥ	ＰＳ	未定
96. 春	アークザラット 2	ＳＣＥ	ＰＳ	未定
96. 春	悪魔城	コナミ	ＰＳ	未定
96. 春	ファーランドストーリーＦＸ	ＮＥＣホームエレクトロニクス／ＫＧＬ	ＰＣ－ＦＸ	未定
96. 春	げきりん	日本アプリケーション	ＰＣ9821	7800
96. 夏	爆走兄弟レッツ＆ゴー	アスキー	ＳＦＣ	9800
96	シュラシュプール	ハドソン	ＳＦＣ	未定
96	サクセスストーリー	マルトロン	ＳＳ	未定
96	サクセス・ストーリー	アルトロン	ＰＳ	未定
96	TURF HERO	テクモ	ＰＳ	未定
96	フィッシュアイズ	パックインビデオ	ＰＳ	未定
96	MONSTER FARM	テクモ	ＰＳ	未定
96	APACHE	ガスト	ＰＳ	未定
96	メール・プラーナ	ガスト	ＰＳ	未定
96	卒業Ｒ	ＮＥＣアベニュー	ＰＣ－ＦＸ	未定
96	天外魔境III NAMIDA	ハドソン	ＰＣ－ＦＸ	未定
未定	ＲＰＧツクール	アスキー	ＰＳ	未定
未定	ＡＲＥＮＡ	ソフトバンク	ＰＳ	未定
未定	Wizards Harmony	アートシステムワークス	ＰＳ	未定
未定	ウィニングポストＥＸ	光栄	ＰＳ	未定
未定	カジノスペシャル	ココナツジャパン・エンターテイメント	ＰＳ	未定
未定	カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	ＰＳ	未定
未定	シェラザード伝説ザ・プレリュード	カルチャーブレイン	ＰＳ	未定
未定	Super30IS.Q.	日本物産	ＰＳ	未定
未定	第４次スーパーロボット大戦	バンプレスト	ＰＳ	未定
未定	Dear Friends	ビジュアルアートオフィス	ＰＳ	未定
未定	テンション	ＶＡＰ	ＰＳ	未定
未定	ＰＡＬ	東映ビデオ	ＰＳ	未定
未定	プリンセスメーカー 3	ＳＣＥ／ガイナックス	ＰＳ	未定
未定	ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	ＰＳ	未定
未定	メルティランサー	ＢＬＡＺＥ	ＰＳ	未定
未定	レガシー・オブ・ケイン	ＢＭＧビクター	ＰＳ	未定
未定	WOLKNKRTZER	アスミック	ＰＳ	未定
未定	Head RockCAB	アスミック	ＰＳ	未定
未定	Bounty Arms	データウェスト	ＰＳ	未定
未定	ビクトリーショット	ＶＡＰ	ＰＳ	未定
未定	Defcon 5	マルキソフト	３ＤＯ	未定
未定	聖夜物語	ハドソン	ＰＣエンジン	未定
未定	モンスターメーカー～神々の方舟～	ＮＥＣアベニュー	ＰＣエンジン	未定
未定	インターセプト	ココナッツジャパン・エンターテイメント	ＶＢ	未定
未定	スーパーチャイニーズランド 4	カルチャーブレイン	ＶＢ	未定
未定	ジャングルゲーム	WINNY WOLF	Windows	未定
未定	POWER CLIMB	ケイエスエス	Windows	未定
未定	レイヴンロフト～悪の化身～	ビング総研	ＤＯＳ／Ｖ	12800
未定	ミナミの帝王	ジェネラルサポート	ＰＣ9801	未定
未定	シャドウラン	コンパイル	Ｍ－ＣＤ	7800
未定	ネオジオＣＤオリジナルＲＰＧ	４ＤＫ	NEOGEO・CD	未定
未定	マイホーム・ドリーム	ビクターエンタテイメント	ＭＡＣ	未定
未定	ＡＲＥＮＡ	ソフトバンク	ＳＳ	未定
未定	Wizard's Harmony	アークシステムワークス	ＳＳ	未定
未定	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	ＳＳ	未定
未定	ザ・ホード	ＢＭＧビクター	ＳＳ	未定
未定	Super30IS.Q.	日本物産	ＳＳ	未定
未定	天外魔境外伝第四の黙示録	ハドソン	ＳＳ	未定
未定	ファンタジー・アース	セガ・エンタープライゼス	ＳＳ	未定
未定	レジェンド・オブ・トア	セガ・エンタープライゼス	ＳＳ	未定

全国 通信販売ご利用のお客様は ファミーズ通販部 マジカルボックスへ☎してネ!

買いたい人 0569-26-0655
売りたい人 0569-26-0285

☆☆☆ソフト・ハードがとっても激安ダヨ!! ☆☆☆

新品ハード

- スーパーファミコン 定価24,272円を **13,800円**
- 3DO R・E・A・L II（特製体験版CD付） 定価44,800円を **26,800円**
- 3DO TRY 定価54,800円を **19,800円**

- 餓狼伝説2プレゼント（中古） NEO-GEO 定価48,800円を **21,800円**
- プラス1セール!実施中!! セガサターン 定価34,800円を ・学校の怪談 ・ダークシード ・レースドライビン 上記商品からどれでも1本付きで ズバリ!!超特価 **31,800円**

新品ソフト

機種	品名	定価	価格	機種	品名	定価	価格
SFC	実況/ワールドサッカー2～ファイティングイレブン	9,980円を	6,480円	PFX	アニメフリークFX VOl.1	6,800円を	5,440円
SFC	総合格闘技RINGS アストラルバウト3	9,800円を	7,350円	SS	キング・オブ・ボクシング	5,800円を	5,220円
SFC	天地創造	11,800円を	8,850円	SS	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	6,800円を	6,120円
SFC	マリオのスーパーピクロス	7,900円を	5,480円	NG	超人学園ゴウカイザー	29,800円を	22,350円
PCD	天地無用/魎皇鬼	8,200円を	5,980円	3DO	麻雀狂時代～コギャル放課後篇～	9,800円を	7,480円

11月3日よりスペシャルキャンペーン開始! ネオジオCD 定価49,800円を **27,800円** 「侍」最新作や体験版ゲーム等を収録したプレミアムCD付き

在庫常時20,000本　表にのっていないソフト・ハードはお問い合せ下さい。

お電話にてご注文下さい 通常:即日発送 新作:発売日前日発送 ➡ ヤマト運輸がご自宅へ配達 通常:翌日到着 発売日到着（一部地域を除きます） ➡ ご自宅に商品が届いたらその場でお支払、だから安心

☆☆☆☆☆話題の新作ソフトが予約すれば25%～35%OFF☆☆☆☆☆（一部商品を除く）

今週の目玉ソフト

SFC 12月9日発売予定 ドラゴンクエストVI 定価11,400円を 予約価格 **9,709円** 先着500名様限り

SFC 11月11日発売予定 ロマンシングサガ3 定価11,400円を 予約価格 **9,709円** 先着500名様限り

発売日	機種	品名	定価	予約価格
95/11/24	SFC	赤川次郎　魔女たちの眠り	10,800	7,560円
95/12/01	SFC	ロックマンX3	9,800	6,860円
95/12/08	SFC	アンジェリーク　プレミアムBOX	9,800	6,860円
95/12/08	SFC	スーパー桃太郎電鉄　DX	9,500	☎
95/12/15	SFC	がんばれゴエモンきらきら道中　～僕がダンサーになった理由～	9,980	6,980円
95/12/15	SFC	テイルズ・オブ・ファンタジア	11,800	8,260円
95/12/15	SFC	テーマパーク	11,800	8,260円
95/11/10	PFX	キューティーハニーFX	8,800	6,600円
95/11/17	PFX	ブルー・シカゴ・ブルース	8,800	6,600円
95/11/22	SS	X-MEN～チルドレン・オブ・ジ・アトム～	5,800	4,640円
95/11/24	SS	バーチャコップ　バーチャガンセット	7,800	6,240円
95/11/下旬	SS	ギャラクシーファイト	5,800	4,640円
95/11/10	NCD	ADKワールド	6,800	4,760円
95/11/24	NCD	超人学園ゴウカイザー	7,800	5,460円
95/11/22	3DO	卒業2　ネオジェネレーションスペシャル	7,800	6,240円

注意事項
- 買取金額による交換販売も行っております。
- 品切れの際は御容赦下さい。（仮予約できます。）
- 商品不良以外の返品・交換は出来ません。
- 予約のキャンセルは手数料がかかります。

☆☆☆☆ どこよりも高く買取します!! ☆☆☆☆

（お約束）
その1．高額買取No.1の実績にて誰でも納得!!
その2．商品到着後、3日以内に現金を送ります。（現金書留料として660円差引きます）
その3．買取金額はお電話にて常時お知らせしております。

（買取申込方法）

マジカルボックスへ電話して買取金額と受付番号を聞きます。 ➡ 白紙の紙に氏名（振仮名）・TEL・〒・住所受付番号を記入して商品と同封して送ります。 ➡ あとは現金が届くのを待つだけです。お客様発送後1週間程度で現金が届きます。

ご注意事項
- 18才未満の方の買取は、白紙用紙に保護者の方が署名・捺印をして下さい。
- 箱・説明書・附属品が無い物、商品の傷みが酷い物等は値段が下がります。
- CDソフトは箱・説明書が無い場合は買取できません。

マジカルニュース（月1回発行）年会費1,000円（お申込は…氏名・TEL・生年月日・〒・住所を白紙に記入の上、現金書留にてお申込下さい。）
新作・新品・中古・買取等、最新版の通販情報を送ります。

ファミーズ通販部
マジカルボックス
〒475 愛知県半田市前崎西町59
買いたい人 ☎0569-26-0655

受付時間／朝10時～夜8時〈年中無休〉
（商品即日発送受付は夕方5時半まで）
FAX注文も受付ております。
FAX0569-(21)-9630
売りたい人 ☎0569-26-0285

驚異の裏技ソフト
―今お手持ちのソフトを大改造―
無敵技やボスキャラ使用技その他パワーアップ改造等多数の新作ゲームの裏技を完全網羅!!

- PSアクションリプレイVOL1 定価5,800円 **4,980円**
- PSアクションリプレイVOL2 定価5,800円 **5,280円**
- SSプロアクションリプレイ 定価9,800円 **7,980円**
- PS初!コントローラー延長コード 最長210cmの延長で離れた場所でもラクラク操作可能! X-TENDER（Xテンダー） 定価1,800円 **980円**

全国チェーン、地域No.1の実力店
みんな集まれ、
TVゲームワンダーランド

お近くのファミーズもご利用下さい。

☆TVゲーム年中激安。
いつでも
高価買取中!

店舗	電話
ファミーズ半田店	(0569)25-0333
ファミーズ大府店	(0562)46-8985
ファミーズ太田川店	(0562)31-0101
ファミーズ常滑店	(0569)34-8444
ファミーズ富木島店	(052)601-7551
ファミーズ柴田店	(052)614-5779
ファミーズ当知店	(052)389-1551
ファミーズ名港店	(052)659-1433

ミライヤはTVゲームとリサイクルBOOKのスペシャリストです。

ミライヤがご提案します! **FC加盟店募集** これからの成長ビジネス

1 TVゲームショップ ファミーズ

40坪以上の売場展開にて次世代機を核としたハイパーメディアショップ!
新作ソフトの返品・買取システムあります。
- 加盟金　100万円　● 保証金　100万円
- ロイヤリティー　10万円（月額）
- 開業資金　1,500万円～

2 リサイクルBOOK BOOKMATE（ブックメイト）

…………TVゲームとの複合でも開業可…
TVゲームショップとの相性が良く、低リスク、高収益の新しい中古本のビジネスです!
- 加盟金　100万円　● 保証金　無料
- ロイヤリティー　毎月／総売上の2%
- 開業資金　450万円～（10坪～）

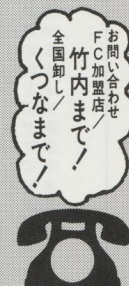
2万冊の品揃え!
キレイな中古本、売ってます。
リサイクルBOOK

お問い合わせ・資料の請求は　下記(株)ミライヤまでお気軽に…

全国の小売店・量販店のみなさまにご案内します!

情報その1/新作・中古ソフト 全国どこでも1本より卸します。即日発送!
情報その2/TVゲームショップ関連、チラシ、備品、什器 すべてそろっております!
情報その3/新規オープン、改装オープン等お考えのお客様は迷わずミライヤまでご相談下さい。 ファミーズ加盟店募集中!

TVゲーム関連商品、総合卸・ファミーズチェーン本部

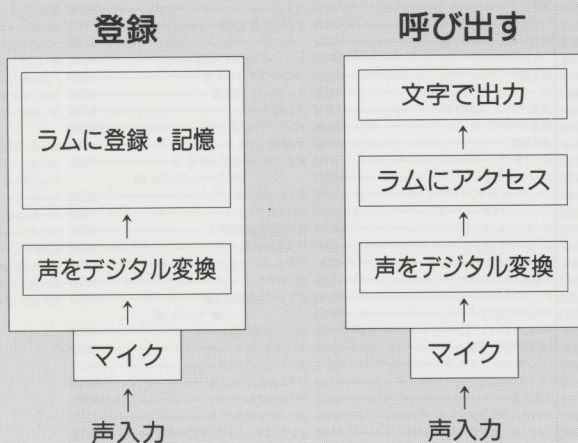
株式会社ミライヤ
〒475 愛知県半田市前崎西町59第2圭大ビル1F・3F
営業部直通 ☎0569-24-4479（代）
FAX0569-21-9630

ひと声かければ
電子手帳

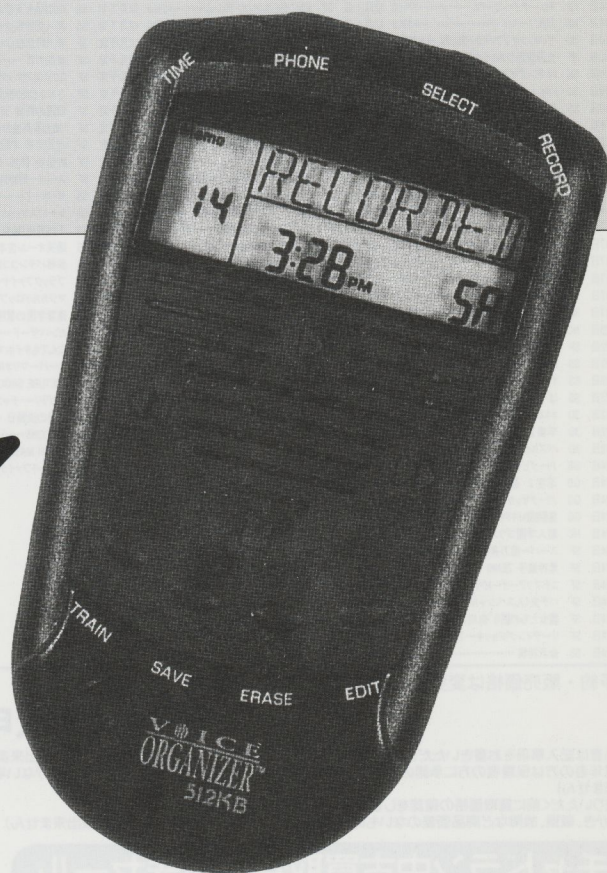
登録した声だけで入力できる電子手帳登場！

登録

声入力 → マイク → 声をデジタル変換 → ラムに登録・記憶

呼び出す

声入力 → マイク → 声をデジタル変換 → ラムにアクセス → 文字で出力

機能豊富

- メモ機能
- 電話帳機能
- スケジュール機能
- 暗証番号機能

その名は ボイス・オーガナイザー

￥29,800

映画・フィラデルフィアにも登場
声だけで入力できる電子手帳

いちいち手で入力したりペンで書いたりの手間をかけなくてもしゃべるだけで、メモ・電話帳・スケジュール表などをこなしてしまうってのが、この「ボイス・オーガナイザー」。
最近のアメリカ映画ではよく見かけるようになったんだね。
ただのレコーダーとはちがうぞ。用件を声でメモ、電話番号を声で呼び出す、用件を忘れないように指定時間に知らせてくれる、さらに秘密保持のためにメモを暗証番号でロックしてくれたりと、有能なセクレタリーってとこかな。ふつうの電子手帳を持つよりこれを持ってた方が「うらやましーい！」のは間違いない。

03-3837-8689 システムコンバック

〒110 東京都台東区台東4-22-10 中屋ビル3F
FAX：03-3837-8218

＊「ものマガジン」・「FINE BOYS」にもハイテク商品として掲載されました。

通信販売

日本最大規模を誇る

チャドラン

══ 通　販　部 ══

■ご注文・ご予約は —受付時間／朝10：00～夕方7：00—

(06)-543-7700 FAXでの注文も受け付けています。

FAX06-543-8778

〒550 大阪市西区南堀1-23-6

お願い

■発送後のキャンセルは往復送料が必要です。■万一品切れの場合はご了承下さい。■商品代金は商品と引替えです。送料900円(一部地域除く)■未成年の方は、保護者の方の電話確認が必要です。■日曜・祝日はお休みです。■24時間注文OK：受付時間終了後は、留守番電話にて受付ます。■新作予約のキャンセルは発売日の5日前までにお願いします。■留守番電話での保護者確認・キャンセルは受付出来ません。■販売価格は変更する場合がありますのでお電話でご確認ください。

特報 特典いっぱい！ チャドランクラブ会員募集中!! 会員募集F

チャドランニュース 情報いっぱいのチャドランニュースをお送りします。 チャドランニュースF

★お申込みは、〒番号、住所、氏名、生年月日、TELをご記入の上、200円分の切手同封し、封筒でお申込みください。(封筒にははりつけないでね／)会員募集係又は、チャドランニュース係まで(チャドランニュースは200円分の切手不要です)

新作予約受付中！

発売日	機種	商品名	予約価格	発売日	機種	商品名	予約価格	発売日	機種	商品名	予約価格
10月27日	GB	魔法騎士レイアース2	¥3800	11月24日	SS	シュトラール	¥4320	12月22日	SF	スーパー将棋3～棋太平	¥8680
10月27日	NC	パルスター	¥5980	11月24日	SS	スーパーリアル麻雀グラフティ	¥7980	12月22日	SF	将棋三昧	¥6580
10月27日	NE	ステークスウィナー	¥23800	11月24日	SS	バーチャコップ	¥5220	12月22日	SF	実況おしゃべりパロディウス	¥6580
10月27日	SC	同級生	¥6980	11月24日	SS	バーチャコップバーチャガンセット	¥7020	12月22日	SF	大爆笑人生劇場サラリーマン編	¥6580
10月27日	SF	ウルトラベースボール実名版3	¥6580	11月24日	SS	フェーダ・リメイク! エンブレムオブ	¥5680	12月22日	SF	天外魔境ZERO	TEL
10月27日	SF	ガンガンガンチャン	¥5980	11月24日	SS	燃えろプロ野球'95	¥5220	12月22日	SF	バトルサブマリン	¥6580
10月27日	SF	クリスタルビーンズ	¥6580	11月上旬	SF	オーチャンノ お絵かきロジック	¥4780	12月22日	SF	ロードス島戦記	¥7580
10月27日	SF	白いリングへ	¥6580	11月上旬	SF	絹碧の艦隊	¥7580	12月22日	SS	ウィザーズハーモニー	¥4480
10月27日	SF	真・哭きの竜	¥6280	11月上旬	SF	上海 万里の長城	¥6580	12月22日	SS	ダライアス外伝	¥5220
10月27日	SF	テレビアニメスラムダンクSDシュータイム	¥6580	11月上旬	SF	ゼロヨンチャンプRR-7	¥8380	12月22日	SS	テーマパーク	¥5220
10月27日	SF	天地無用!げーむ編	¥7580	11月中旬	SF	キャプテン翼	¥6580	12月22日	SS	バーチャル・フォトスタジオ	¥6120
10月27日	SF	パチスロ物語パル工業SP	¥7580	11月中旬	SF	ブロックくずし	¥4180	12月28日	SF	ファミリーゲレンデ	¥5980
10月27日	SF	魔天伝説	¥7580	11月中旬	SS	オーチャンノお絵かきロジック	¥4410	12月29日	SS	ヴァンパイアハンター	¥6120
10月27日	SF	ライトファンタジー	¥6580	11月中旬	SS	ドラゴンボールZ真武闘伝	¥6120	12月上旬	SF	SDガンダム	¥8680
10月27日	SS	ウルトラクイズ	¥5220	11月下旬	FX	ルナティックドーン	¥7480	12月上旬	SF	セーラームーン SUPERS	¥5580
10月27日	SS	結婚前夜(限定版)	¥1800	11月下旬	SF	空想科学世界ガリバーボーイ	¥6580	12月上旬	SS	The Tower	¥6120
10月27日	SS	ザ・サイコトロン	¥5220	11月下旬	SF	リングにかけろ	¥7980	12月上旬	SS	闘神伝S	未定
10月27日	SS	セガインターナショナルビクトリーゴール	¥4320	11月下旬	SS	ギャラクシーファイト	¥5220	12月上旬	SS	バーチャファイター2	未定
10月27日	SS	ただいま惑星開拓中	¥5220	11月予定	NE	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	未定	12月上旬	SS	湾岸デッドヒート	¥6120
10月27日	SS	ハングオンGP 95	¥5220	11月予定	SF	ザ・グレイトバトルV	¥6580	12月中旬	SF	将棋の花道	¥8680
10月27日	SS	バーチャルオープンテニス	¥7020	11月予定	SF	スーパーチャイニーズワールド3	未定	12月中旬	SF	商人よ大志を抱け!	¥6580
10月27日	SS	ぷよぷよ(通)	¥4320	11月予定	SF	ファーランドストーリー2	¥8680	12月中旬	SF	JBザ・スーパーパス	¥7980
10月27日	SS	プリンセスメーカー2	¥7020	11月予定	SS	リターン・トゥ・ゾーク	¥5220	12月中旬	SF	聖獣魔伝ビースト&ブレイド	¥7580
10月27日	3D	Jリーグバーチャルスタジアム'95	¥4980	12月1日	GG	野茂英雄のワールドシリーズB.B	¥3380	12月中旬	SF	本家サンキョーフィーバー実機	¥7580
10月予定	SF	トムとジェリー2	¥6580	12月1日	SF	オーレ!サポーターズ	¥6580	12月中旬	SF	もってけOh!ドロボー	¥6580
11月2日	SF	必殺パチンココレクション3	¥6580	12月1日	SF	SPAWN(スポウン)	¥7980	12月中旬	SS	北斗の拳	¥5220
11月2日	SS	F-1 LIVE INFORMATION	¥5220	12月1日	SF	SEPARATION ANXIETY	¥7980	12月下旬	SF	PARMORパーラー4CR	¥7580
11月3日	GG	忍空外伝 ヒロユキ大活劇	¥3380	12月1日	SF	チビマルコチャン メザセミナミノアイランド	¥6280	12月下旬	SS	機動戦士ガンダム	¥6120
11月10日	FX	キューティハニーFX	¥7480	12月1日	SF	ドカポン外伝ホノオノオーディション	¥5980	12月下旬	SS	GOTHA II 天空の騎士	未定
11月10日	NC	ADKワールド	¥4980	12月1日	SF	PARLORパーラー3	¥7980	12月下旬	SS	真・女神転生デビルサマナー	未定
11月10日	NE	ザ・キングオブファイター'95(再)	¥23300	12月1日	SF	BIG HURTベースボール	¥7980	12月予定	SF	幕末降臨伝ON I	¥8680
11月10日	SF	全国縦断ウルトラ心理ゲーム	¥6580	12月1日	SF	不思議のダンジョン2	TEL	12月予定	SF	黄龍の耳	¥6580
11月10日	SS	峠キングザスピリッツ	¥5220	12月1日	SF	ボールブレットガンBB,GUN	¥7980	12月予定	SF	GO!GO!アタックマン3	¥6580
11月10日	SS	パイ・チェン CGポートレート	¥1280	12月1日	SF	ロックマンX3	¥6580	12月予定	SF	3×3 EYES獣魔拳選	¥7580
11月10日	SS	ぱくぱくアニマル	¥4320	12月1日	SS	NBA JAMトーナメント・エディション	¥5220	12月予定	SF	戦国の覇者 天下布武の道	¥8680
11月10日	SS	結城 晶 CGポートレート	¥1280	12月1日	SS	ハットトリックヒーローS	¥5220	12月予定	SF	'96全国高校サッカー選手権	¥6580
11月10日	3D	デイドラス	¥8380	12月8日	GG	スーパー桃太郎電鉄III	¥3980	12月予定	SF	対局囲碁 串駄天	¥9980
11月11日	SF	ロマンシング・サガ3	TEL	12月8日	SF	アメリカンバトルドーム	¥6580	12月予定	SF	峠伝説 最強バトル	¥7580
11月17日	FX	ブルーシカゴブルース	¥7480	12月8日	SF	アンジェリークプレミアムBOX	¥6980	12月予定	SF	スーパー野球道	¥8680
11月17日	GG	ソニックラビリンス	¥2580	12月8日	SF	クーリースカンク	¥6280	12月予定	SS	ザ・ホード	未定
11月17日	NE	ソニック ウィングス3	¥23800	12月8日	SF	クロックワークス	¥5280	12月予定	SS	シーバスフィッシング	¥5220
11月17日	SF	全国高校サッカー2	¥6580	12月8日	SF	すーぱーぷよぷよ(通)	TEL	12月予定	SS	下地無用!魅御理	未定
11月17日	SF	レンダリングレンジャーダブルアール	¥7580	12月8日	SF	チッキードナルドマジカルアドベンチャー3	¥6580	12月予定	SS	爆笑オール吉本クイズ王DX	未定
11月17日	SF	ロゴスパニック	¥6580	12月8日	SF	スーパー桃太郎電鉄DX	¥7980	12月予定	SS	必殺パチンココレクション	¥6120
11月17日	SS	戦略将棋～至高の定跡～	¥6180	12月8日	SS	日灼けの思い出+姫くり	¥5220	12月予定	SS	ブラックファイヤー	¥5220
11月17日	SS	レイマン RAYMAN	¥5220	12月8日	SS	ファーザークリスマルス	¥5220	12月予定	SS	マジカルドロップ	¥5220
11月17日	SS	野茂英雄ワールドSベースボール	¥5220	12月9日	SF	ドラゴンクエストVI	TEL	1月1日	SF	蓬莱学園の冒険	¥8680
11月20日	NC	天外魔境	未定	12月15日	SF	がんばれゴエモンキラキラドウチュウ	¥6580	1月3日	SF	ガンハザード	TEL
11月22日	SF	スーパーブラックバス3	¥7980	12月15日	SF	テーマパーク	¥7980	1月19日	SF	なんでもタイホマン	¥6580
11月22日	SS	X-MEN	¥5220	12月15日	SF	テイルズオブファンタジア	TEL	1月27日	SF	スーパーマリオRPG	TEL
11月22日	SS	オフワールドインターセプターエクストリーム	¥5220	12月15日	SF	ドラえもん4 のび太と月	¥6580	1月予定	SS	CRETURE SHOCK	¥6120
11月22日	SS	ぱっぱらぱおーん	¥4320	12月15日	SF	ファイナルファイト タフ	¥6580	1月予定	SS	セガラリー・チャンピオンシップ	未定
11月22日	3D	オネエサントイッショ! キセカエパラダイス	¥5780	12月15日	SF	プリンセスメーカー	¥6580	1月予定	SS	堤督の決断日	未定
11月22日	3D	卒業2	¥6680	12月15日	SS	海底大戦争	¥6120	1月予定	SS	DEFCON5	¥5220
11月22日	3D	パズルボブル	¥5780	12月15日	SS	ガンバード	¥5220	1月予定	SS	DEATH MASK	¥7980
11月24日	GB	Jリーグビックウェーブサッカー	¥3380	12月15日	SS	結婚 Marriage	¥6120	1月予定	SS	ストリートファイターZERO	未定
11月24日	GB	忍空2 忍空戦争編	¥2980	12月15日	SS	デラックス人生ゲーム	¥5220				
11月24日	GG	Jリーグサッカードリームイレブン	¥3780	12月18日	SS	カオスコントロール	¥5220				
11月24日	GG	魔導物語Aドキドキバーケーション	¥3780	12月20日	SF	水木しげるの妖怪百鬼夜行	¥7980				
11月24日	NC	超人学園ゴウカイザー	¥5280	12月21日	SS	QUOVADIS	¥6120				
11月24日	SF	スーパー億万長者ゲーム	¥6580	12月22日	GG	忍空2～天空龍への道～	¥3380				
11月24日	SF	鬼神童子 ZENKI 電影電舞	¥6580	12月22日	GG	I.UNAR	¥3980				
11月24日	SF	ニチブツアーケードクラシックス2	¥4180	12月22日	SF	イースV	¥8680				
11月24日	SF	パチ夫くんスペシャル3	¥7580	12月22日	SF	キャスパー	¥7580				
11月24日	SF	魔女たちの眠り 赤川次郎	¥7580	12月22日	SF	腕舎物語 STABLE STAR	¥8680				
11月24日	SF	リーディングジョッキー2	¥6580	12月22日	SF	月面のアヌビス	¥7980				
11月24日	SS	金沢将棋	¥7110	12月22日	SF	ざくろの味	¥7980				

チャドラン人気ソフトギャラリー

商品名	新品価格	商品名	新品価格	商品名	新品価格
■ スーパーファミコン ■		マリオコレクション	¥6580	バーチャファイターリミックス	¥2980
RPGツクール	¥6580	マリオワールド	¥5280	ファイナルロマンス2	¥7020
悪魔城ドラキュラXX	¥5980	メタルマックスリターンズ	¥8680	ブルーシード	¥5220
ウィザードリィ6	¥8680	モンスターメーカーキッズ	¥1980	プリティーファイターX	¥7020
A列車で行こう3 SV	¥7580	幽遊白書2	¥1980	リグロード サ-ff	¥5220
SD F-1グランプリ	¥7580	ヨッシーアイランド	¥6580	レイヤーセクション	¥5220
エストポリス伝記II	¥3980	第4次スーパーロボット大戦	¥8680	■ ネオジオ ■	
オセロワールド	¥5980	RINGSアストラルバウト3	¥6580	真・サムライスピリッツ	¥4980
弟切草	¥6580	ワンダープロジェクトJ	¥2680	超人学園ゴウカイザー	¥23800
やまいたちの夜	¥6980	■ ゲームボーイ ■		ザ・キングオブファイターズ'95(11/10再)	¥23800
学校であった怖い話	¥6980	オセロ	¥1980	パルスター	¥25800
クロック タワー	¥7980	オセロワールド	¥2780	ファイヤースープレックス	¥2980
クロノトリガー	¥4980	ONI V	¥3380	ワールドヒーローズ	¥3980
すーぱーぐっすんおよよ	¥5980	ギャラガ&ギャラクシアン	¥2580	■ ネオジオCD ■	
甲子園4	¥6980	人生ゲーム	¥3180	餓狼伝説3	¥5980
神聖紀オデッセリア2	¥7580	詰め将棋 百番勝負	¥980	ギャラクシーファイト	¥5280
就職ゲーム	¥6980	テトリス	¥1780	ソニックウイングス2	¥4780
シムシティ2000	¥8680	スーパードンキーコングGB	¥2780	ザ・キングオブファイターズ'95	¥6280
真聖刻ラ・ワース	¥3480	ハイパーブラックバス'95	¥3180	パズルボブル	¥4780
Jリーグサッカープライムゴール3	¥4980	スーパーパチンコ大戦	¥2780	ファイナルロマンス2	¥5280
実況パワフルプロ野球'94	¥2980	ぷよぷよ	¥2780	ワールドヒーローズ パーフェクト	¥5980
実況ワールドサッカー2	¥6580	ボンバーマンGB2	¥2980	■ ハード ■	
実戦競艇	¥7980	マリオのピクロス	¥2780	スーパーファミコン	¥13800
ジーコサッカー	¥980	第2次スーパーロボット大戦 G	¥3980	ファミコン	¥4980
スーパー人生ゲーム2	¥6580	■ スーパーCD-ROM ■		ゲームボーイ ブロス	¥5480
スーパーストリートファイター2	¥3980	あすか120%マキシマ	¥5580	スーパーゲームボーイ	¥4980
ストリートファイターIIターボ	¥1280	国の伝説ザナドゥII	¥6980	バーチャルボーイ	¥11800
ダービージョッキー2	¥6580	銀河お嬢様伝説ユナ2	¥5280	DUO-R	¥13800
ダービースタリオンIII	¥8680	卒業写真・美姫	¥2980	セガサターン	¥29800
タクティクスオウガ	¥7980	卒業II	¥2580	ゲームギア カラー	¥9800
大戦略エキスパート	¥6980	誕ア～デビュー～	¥3980	NEO GEO	¥21800
ダンクエスト	¥5480	ダウンタウン熱血行進曲	¥1280	NEO GEO CD	¥27800
ドラゴンクエスト5	¥6580	■ サターン ■			
ドラゴンクエストI・II	¥6580	ウイニングポストEX	¥6120		
DBZ超悟空伝 突激	¥3980	ウイングアームズ	¥5220		
ハーメルンのバイオリン弾き	¥6580	キングオブボクシング	¥5220		
バトルロボット烈伝	¥7980	ゲームの鉄人THE上海	¥6120		
天地創造	¥8680	ゲームの達人	¥7980		
ファイナルファンタジー5	¥4980	極上パロディウスだ!	¥5220		
ファイナルファンタジー6	¥5980	サンダーストーム&ロードブラスター	¥6120		
スーパーファミリーテニス	¥5980	スーパーリアル麻雀PV	¥7980		
フロントミッション	¥4980	テレビアニメ スラムダンク	¥6120		
ブランディッシュ	¥2980	卒業2	¥6120		
すーぱーぷよぷよ	¥5780	天地無用!ぼくらくCD-ROM	¥7020		
MOTHER II	¥4980	デイトナUSA	¥6120		
マジカルドロップ	¥5980	出たなツインビーヤッホー	¥5220		
マリオカート	¥5980	ときめき麻雀パラダイス	¥6120		

中古高額買取中！

商品名	買取価格	商品名	買取価格	商品名	買取価格
■ スーパーファミコン ■		タクティクス オクガ	¥5500	メタルマックスリターンズ	¥5000
				商品名	買取価格
RPGツクール	¥3000	ダービージョッキー2	¥3800	夜光虫	¥4200
イーハトーヴォ物語	¥4200	ダービースタリオンIII	¥6200	幽遊白書 FINAL	¥3800
ヴィザードリィVI	¥4500	デザエモン	¥4500	ヨッシーアイランド	¥3300
海腹川背	¥3500	トップマネジメントII	¥5500	リーヴィング カンパニー	¥4000
A列車で行こう3 SV	¥4000	トルネコの大冒険	¥3500	リトルマスター	¥4200
NBA実況バスケット	¥3800	スーパードックファイト	¥4000	第3次スーパーロボット大戦	¥3800
伝説のオウガバトル	¥2000	羽生名人おもしろ将棋	¥5000	笑4次スーパーロボット大戦	¥4800
弟切草	¥4200	早指し二段 森田将棋2	¥6500	その他機種ソフトも買取りいたします。	
KAT'S RUN	¥4200	パズルホブル	¥2800		
スーパー競艇	¥4500	スーパーファミスタ4	¥4500		
プロ麻雀「極」III	¥4500	スーパーファミリーテニス	¥3300		
甲子園4	¥4200	すーぱーぷよぷよ	¥3300		
シムシティ2000	¥6000	スーパーボウリング	¥3300		
実況パワフル プロ野球2	¥5500	スーパーボンバーマン3	¥3800		
実況ワールドサッカー2	¥3500	超時空要塞マクロス	¥3500		
スーパー人生ゲーム2	¥4000	魔法陣グルグル	¥5000		
スレイヤーズ	¥4500	マリオのスーパーピクロス	¥3000		
全日本GT選手権	¥4000	ミラクルガールズ	¥4000		

※予約・販売価格は変更する場合があります。お電話にてご確認下さい。

—中古買取申込み案内(注意事項)—

1. 申込書は記入事項をお書きいただき必ずソフトと一緒にお送り下さい。(申込書がない場合受付出来ません)
2. 未成年者の方は保護者の方に承諾の署名と捺印を押してもらって下さい。(承諾の署名と捺印がない場合受付出来ません)
3. お送りいただく前に買取価格の確認をして下さい。(価格は毎日変動します。)
4. らくがき、破損、故障など商品価値のないものは送らないで下さい。(万一送られても買取出来ません)
5. 同ソフト2本以上又、箱・説・付属品などが揃っていない商品は大幅に値段が下がります。(一部商品買取出来ないものもありますのでなるべく送らないで下さい)(ハードの付属品なしは買取出来ません。
6. 送金手数料は合計金額より差引きとなります。(電信郵便為替620・800・1550)
7. 発送・返送手数料はお客様負担となります。
8. 以上が満たされず買取が出来ない場合は着払いでの返送となりますので、ご注意下さい。(お送りの際は中古買取係と記入して下さい。)

チャドラン中古買取特典付きセール

キリトリ

買取UP券

SF・SS・PSソフト

1本に付き 3本以上で**¥100up**

1本に付き 10本以上で**¥150up**

1本に付き 20本以上で**¥200up**

キリトリ

* 申込み用紙の無い場合は受付出来ません。
* 商品価格の無い物は買取りません。
* ソフトの機種はSF・SS・PSに限る。
* 同ソフト多数は不可。
* 箱・説・付属品などすべて揃っている物のみ有効。

キリトリ

買取申込書(保護者承諾書)

平成　年　月　日　　F9/8

氏名	フリガナ / 必ず捺印して下さい　㊞	生年月日 大・昭・平　年　月　日	年齢　才
電話番号	－　－		
住所	〒　－　読みがな		
商品名			

商品売却(　)ケを承諾します。 | 保護者名 | 未成年者の方は保護者の方に記入してもらって下さい。 | フリガナ　㊞

HA…ハード・PA…パーツ・SF…スーパーファミコン・GB…ゲームボーイ・VB…バーチャルボーイ・FX…PC-FX・SC…PCスーパーCD-ROM・32X…スーパー32EX・SS…サターン・GG…ゲームギア・NG…ネオジオ・NC…ネオジオCD・3D…3DO
●TELマークの売価は電話でお問い合せ下さい。●価格は送料・消費税別です。※上記商品はほんの一例です。この他にも多数取り揃えていますので、お気軽にお問い合せ下さい。
※ファミコン・スーパーファミコンは、任天堂の登録商標です。

次世代機にオドロキの新製品が出たゾ〜！

SS　PS　SFC　3DO

SATURN™ TURBO JOYPAD
ターボジョイパッド
SS ¥2,480

違いはボディ裏面のスイッチだ

一見そっくりなボディだから、裏面の連射・スロー切替ボタンを密かに切替て対戦で楽勝できるカモ。

SATELLITE II
サテライトII
SS ¥2,800

サターンにも多機能ジョイパッド

連射、スロー機能付。光るPOWERボタンで消し忘れ防止にもなる。付属のスティックで簡易ジョイスティックとしても使える。

SATURN™ INFRA-RED JOYPAD
ワイアレスジョイパッド
SS ¥4,500

サターンにもワイアレス

ケーブルを気にせずにゲームに専念できる。連射機能付6Bパッド2本付。2人同時プレイ可。

SS X-TENDER
サターンエクステンダー
¥800

サターン用2.1m延長ケーブル SS

SS ACTION REPLAY
サターンプロアクションリプレイ
¥9,800→ ¥8,900

新作ゲームにも対応できるスグレもの！

国内外の人気ゲームの改造コードが27本内蔵。別売のコード集により新作ゲームのコード入力も可能。ユニバーサルアダプター機能、バックアップRAM機能。日本語マニュアル付。 SS

サターンCDプラス ¥4,800
SS

海外版サターンのゲームを体験してみよう。

サターンのカセットスロットに挿すだけで、即、ゲームプレイできます。

Super X-TERMINATOR2 サスケ
スーパーファミコン改造カセットアダプター
スーパーエックスターミネーター日本語版

使いやすさ、ゲーム改造力、満足度ならピカイチ保証付。 SFC ¥9,800

超難易度のゲームも改造によりクリア可能に。死なない、コンティニュー無限、MAXレベル、経験値最大、お金満タン、etc…のコードが作成できる。改造コード約800内蔵。別売データ集も発売中。

X－Tゲーム改造データサンプル集DX Vol.1 総集編
SFC ¥3,000

不朽の名作から最新モノまでこれ１冊でOK！

サンプル集１から５までのデータ2,212本掲載

ゲーム裏技改造完全マニュアル
SFC ¥3,800

X－Tユーザーはこの一冊を待っていた！

X－Tでゲーム改造プレーを楽しむための解説本。改造に必要なマニア向け技術理論と各レベルごとの実践編の2部構成。実践編は初級者にも解りやすいマンガによるストーリー展開で、ストーリーを楽しみながら使用方法も完全マスターできる。超オススメの一品ですゾー。

※X－T本体付セット￥12,000

PSホークス ¥2,680
PS

やっぱりプレステのこの型に限るね。

SFCで使い慣れた十字キー付きがうれしい。斜め入力もラクラクできる。スロー、連射機能付。

PSイーグル ¥2,480
PS

プレステにも多機能ジョイパッド

2段階スロー・連射切替機能付。付属のスティックで簡易ジョイスティックにもなる。

PSX
PS ¥2,480

ホントにプレステ用？！

一見サターン用かと見間違えそうなコントローラ。裏面にスロー、連射切替の秘密のスイッチ有り。

PLAYSTATION™ INFRA-RED JOYPAD
プレステワイアレスジョイパッド
PS

プレステだってワイアレス ¥4,500

ケーブルを気にせずにゲームに専念できる。連射機能付6Bパッド2本付。2人同時プレイ可。

PS X-TENDER ¥800
PS
ピーエスエクステンダー

プレステ用2.1m延長ケーブル

ACTION REPLAY
アクションリプレイ Vol.1

ついに出た！¥5,800→¥4,900

プレイステーション用。

PS

超人気ソフトの改造データが15種類も入っている。これでPS用人気ソフトも一味違った遊び方が楽しめる。

X-TERMINATOR PS版 第1号
エックスターミネータープレイステーション版

新発売キャンペーン特価 限定1,000本

¥4,900→¥2,980

PS 最強のプレステにしてみせます。

6タイトル、15種類の裏技データ内蔵。「アークザラッド」「エースコンバット」「ZERO DIVID」「キングスフィールド」「フィロソマ」「アクアノートの休日」

※改造データのサーチ機能はありません。

X-TERMINATOR

3DOトライバルタップ
3DO

スーファミのコントローラーが3DOで使えるマルチタップ ¥3,800

これ1台で最高4つのSFC用コントローラーと2つの3DO用が同時に使用できます。対応できるコントローラーも増えてあの「スーパーストII」もラクラクプレイ！

3DO SIX BUTTON JOYPAD
6B連射パッド ¥2,800

機能充実、6B連射パッド 3DO

直射、スロー機能付き。ケーブル1.2m。スティック付属で、簡易ジョイスティックとしても使用できる。

© The 3DO Companyの商標です。

3DO SIX BUTTON INFRA RED JOYPAD SYSTEM
3DOワイアレスパッド

3DO ¥4,500

6Bパッド2本付きで、2人同時プレイ可。ケーブルを気にする事なくプレイできる。

カタログ無料進呈中！TELでご請求ください

お申し込みは現金書留、代引、銀行振込で…

TVゲーム機器輸入販売元

GAMETECH
ゲームテック

〒810 福岡市中央区大名2-9-29 第2プリンスビル713

TEL092-725-2209 FAX092-725-2199

（銀行振込先）住友銀行 天神町支店 普通 1102025 ゲームテック

（郵便振替）口座番号 01710-5-85108 ゲームテック

※広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。※商品の仕様、及び外観等は改良のため予告なく変更することがあります。※製品によっては一部のソフト、ハードに対応できないものもあります。※送料はご注文1口につき￥500です。※表示価格は消費税込みの価格です。

★人気ソフトが激安!!《オール新品》 **通信販売**

エーワンソフトギャラリー

〈スーパーファミコン〉

機種	タイトル	価格
〈SF〉	新日本プロレスリング'95闘強導夢バトル⑦	⊗11,800円を→2,980円
〈SF〉	スーパーパワーリーグ③	⊗9,980円を→5,980円
〈SF〉	松方弘樹のスーパートローリング	⊗9,900円を→5,980円
〈SF〉	実戦バスフィッシング必勝法 in USA	⊗9,800円を→5,980円
〈SF〉	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	⊗9,800円を→6,980円
〈SF〉	スーパードンキーコング	⊗9,800円を→5,980円
〈SF〉	実戦！ パチスロ必勝法 CLASSIC	⊗9,500円を→5,980円
〈SF〉	首都高バトル②	⊗9,800円を→3,980円
〈SF〉	スーパー桃太郎電鉄③	⊗9,500円を→4,980円
〈SF〉	聖剣伝説③	⊗11,400円を→9,980円
〈SF〉	スパークワールド	⊗8,500円を→980円
〈SF〉	Jリーグエキサイトステージ'94	⊗9,800円を→1,980円
〈SF〉	RPGツクール	⊗9,800円を→5,980円
〈SF〉	バトルロボット烈伝	⊗12,800円を→6,980円
〈SF〉	タクティクス オウガ	⊗11,400円を→7,980円
〈SF〉	ゴーゴーアックマン②	⊗9,500円を→5,980円
〈SF〉	本家花札	⊗9,800円を→5,980円
〈SF〉	フロントミッション	⊗11,400円を→4,980円
〈SF〉	学校であった怖い話	⊗11,800円を→4,980円
〈SF〉	Jリーグサッカープライムゴール③	⊗9,800円を→3,980円

〈セガサターン〉

機種	タイトル	価格
〈SS〉	Dの食卓	⊗8,800円を→4,980円
〈SS〉	ファイプロ外伝	⊗6,800円を→4,980円
〈SS〉	実況パワフルプロ野球'95開幕版	⊗5,800円を→2,980円
〈SS〉	アイドル麻雀・ファイナルロマンス②	⊗7,800円を→5,980円
〈SS〉	シャイニング・ウィズダム	⊗5,800円を→4,980円
〈SS〉	学校の怪談	⊗5,800円を→3,980円
〈SS〉	学校のコワイうわさ・花子さんがきた!!	⊗4,980円を→2,980円
〈SS〉	ダークシード	⊗5,800円を→3,980円
〈SS〉	新・忍伝	⊗4,800円を→2,980円
〈SS〉	レースドライビン	⊗5,800円を→4,980円
〈SS〉	ゆみみみっくす REMIX	⊗5,800円を→3,980円
〈SS〉	バーチャルバレーボール	⊗7,800円を→5,980円
〈SS〉	サイドポケット②	⊗6,800円を→4,980円
〈SS〉	柿木将棋	⊗7,800円を→5,980円
〈SS〉	シムシティ2000	⊗5,800円を→4,980円
〈SS〉	出たなツインビーヤッホー	⊗5,800円を→4,980円
〈SS〉	ワールドアドバンスド大戦略	⊗7,800円を→6,780円
〈SS〉	アイドル雀士スーチーパイ REMIX	⊗6,900円を→5,880円
〈SS〉	信長の野望・天翔記	⊗9,800円を→8,460円
〈SS〉	永世名人	⊗5,300円を→4,580円
〈SS〉	ストリートファイター	⊗5,800円を→4,980円
〈SS〉	実戦麻雀	⊗6,800円を→5,880円
〈SS〉	キングオブボクシング	⊗5,800円を→4,980円
〈SS〉	サンダーストーム&ロードブラスター	⊗6,800円を→5,880円
〈SS〉	ときめき麻雀パラダイス	⊗6,800円を→5,880円
〈3DO〉	ポリスノーツ	⊗7,800円を→6,980円
〈3DO〉	スクランブルコブラ	⊗7,800円を→6,780円
〈3DO〉	ショックウェーブ オペレーション・ジャンプデート	⊗4,700円を→3,980円
〈3DO〉	紺碧の艦隊	⊗8,800円を→7,480円
〈3DO〉	実機パチスロ シミュレーターVol.①	⊗6,800円を→5,780円
〈3DO〉	おやじハンターマージャン	⊗4,800円を→3,980円
〈3DO〉	ピラミッド イントルーダー	⊗6,800円を→5,980円

〈ネオジオCD〉

機種	タイトル	価格
〈NGCD〉	サッカーブロール	⊗5,800円を→3,980円
〈NGCD〉	ファイターズヒストリー・ダイナマイト	⊗7,800円を→2,980円
〈NGCD〉	パワースパイクス②	⊗5,800円を→2,980円
〈NGCD〉	ビューポイント	⊗5,800円を→3,980円
〈NGCD〉	餓狼伝説スペシャル	⊗7,800円を→2,980円
〈NGCD〉	ライディングヒーロー	⊗4,800円を→3,980円
〈NGCD〉	サムライスピリッツ	⊗7,800円を→2,980円
〈本体〉	PCエンジン DUO-R	⊗39,800円を→14,900円
〈本体〉	セガ サターン	⊗34,800円を→31,800円
〈本体〉	ネオジオCD	⊗49,800円を→29,800円
〈本体〉	3DO リアルII	⊗44,800円を→29,800円

ヤマトコレクトサービス使用、着払い送料何本でも900円のみ！

★ 価格はすべて消費税込みです。

注文方法 ★まず、電話する。

① 在庫確認 合計金額 を聞く

② 氏名 住所 電話番号 を伝える

③ 18歳未満の方は、保護者の方の電話確認が、必要です。

商品到着 商品代金は商品と引換です

① お金 を払う

② 商品 を受け取る

キャンセル不可
（発送後のキャンセルは、往復分の送料をいただきます。）

※ 注意事項
- 万一品切れの場合は、御容赦下さい。
- 商品の返品・交換は致しません。（不良品・故障の場合は、メーカー保証です）
- 4日以上たっても商品が届かず、何の連絡もない場合は、お電話でお問い合わせ下さい。

※ 現金書留でも受付します。
① 電話で 在庫確認 ソフトの予約 をして下さい。
② 金額・送料を聞いて下さい。（ソフトの予約は、電話して4日以内が有効です）
③ 郵便局から送金して下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように（差額の返金は致しません）
④ 現金が致着してから、2日前後で商品が届きます。

エーワン

〒882 宮崎県延岡市高千穂通り3774-1

オール新品 電話1本で翌日にはお手元に（一部地域を除く）

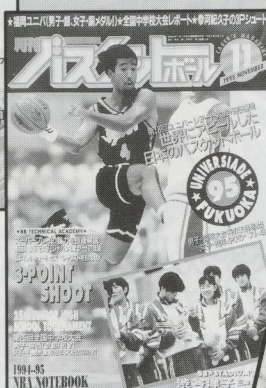
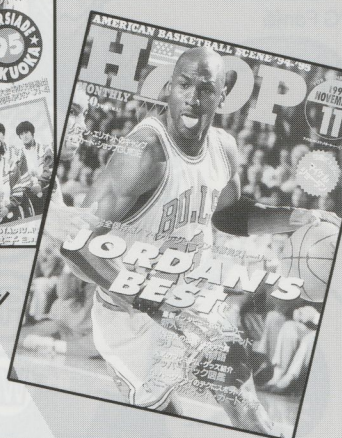
通販専用 ☎ 0982−22−0612

受付時間／AM11:00〜PM8:00〈日・祝日も受付配達OK！〉

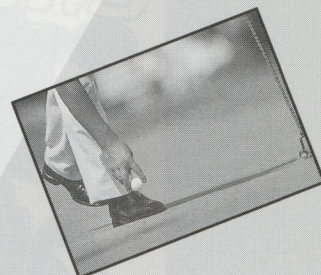
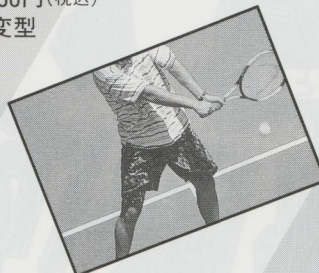
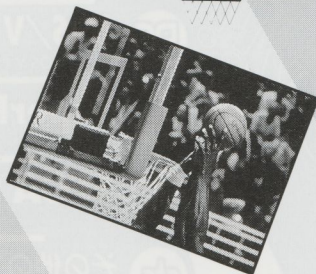
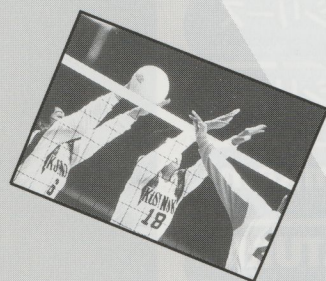
この価格は、通信販売専用価格です。 ＊ファミコン・スーパーファミコンは、任天堂の登録商標です。

STAND-BY
大阪 Ver.4 ☎06-641-5633
大阪市浪速区日本橋 5-12-3(盛岡ビル) RPG Fan係
東京店 ☎03-3258-8955
東京都千代田区外神田 1-6-6(松田ビル) RPG Fan係
キミのゲームもスタンバイで金に換えるんだッ!!
スタンバイ通信買取の手順
①下の譲渡書にご記入のうえ、身分証明書のコピーをそえてソフトと一緒に『RPGFan係』まで宅急便でお送り下さい。送料はお客様負担になります。(18才未満の方は必ず保護者承諾書を書いてもらって下さい)
②お客様から査定額の了解をいただければ、現金書留もしくは銀行振込にて送金させていただきます。送金は電話連絡後1～2週間かかる場合もございます。ご了承下さい。
※書留・振込ともに送金手数料として600円を買取合計額から引かせていただきます。
●買取価格は、ユーザー登録カード・付属品の有無・パッケージの状態(汚れ、キズ、じか貼りシール、帯ナシなど)により値引きする場合があります。
●説明書のないソフトは買い取りできません。
●買取価格は相場により変動しますのでご了承下さい。
こういうマシンで遊べるゲームを買い取るぜっ!!
98 PC-9800シリーズ PC-9801/21
FM FM-TOWNSシリーズ TOWNS/Marty
Win Windowsシリーズ Windows
Mac Macintoshシリーズ Macintosh
PC DOS/V機シリーズ DOS/Vマシン IBM PC-AT互換機
SF SuperFamicom スーパーファミコン
SS SEGA SATURN サターン
etc. その他のTV GAME プレイステーション以外のゲームソフト
漢
くいっ!キュッ!!
これぞ漢(おとこ)の買い取り方だッ!!
【キリトリ線】
譲渡書
氏名 印 19 年 月 日生 歳 TEL番号
住所 〒 連絡希望時間
商品名 商品名
上記の品物をSRGタカミヤ株式会社に譲渡します。 氏名 印
送金方法 1 銀行振込 2 現金書留
銀行名
支店名
口座名義人
1 当座 2 普通
口座番号
保護者承諾書
上記の品物を売却することを承諾いたします。
保護者氏名 印
STAND-BY

スポーツマインド 1000%

月刊バレーボール
VOLLEYBALL
毎月15日発売
定価700円(税込)
A4ワイド判

月刊バスケットボール
毎月25日発売
定価750円(税込)
A4判

AMERICAN BASKETBALL SCENE
HOOP
毎月25日発売
定価730円(税込)
A4判変型

Tennis Classic
毎月5日発売
定価740円(税込)
A4判

Golf Classic
毎月21日発売
定価750円(税込)
A4判変型

日本文化出版のスポーツ月刊誌は、きっとあなたをイカせます

闘魂を見る
世界のスポーツシーンでくりひろげられる戦い。
プレーヤーの心のかっとう、ライバルの激突、観衆の熱狂をアツく報道!

技術を磨く
一流選手のテクニックをわかりやすく解説します。
イメージトレーニングはもう完ペキ!

ギアを選ぶ
日進月歩の進化を見せるスポーツギア。
ファン・愛好家のニーズに応える最新グッズ情報を満載!

あなたを応援
今や世界中で活躍する日本のアスリート達をささえる皆さん!

スポーツ情報発信基地
日本文化出版(株)
〒169 新宿区高田馬場4-30-20 TEL.03-3365-7373
■郵便振替番号:00170-9-60653
●お申し込み方法/書店にてお申し込みになるか、郵便振替払込書をご利用になりまして直接当社にお申し込みください。

読者アンケートご協力のお願い

● 今後の編集の参考にさせて頂きますので、宜しくご協力お願いします。

●プレゼント応募も併せて、巻末の綴じ込みハガキをご利用下さい。

Q1 今月号の記事の中からよかったものを3つ番号で選んで答えて下さい。

①＜巻頭インタビュー1＞鴻上尚史
②「GOD紹介」
③＜巻頭インタビュー2＞鈴木秀五
④「ビヨンド・ザ・ビヨンド紹介」
⑤＜巻頭インタビュー2＞玉木美孝
⑥「フェーダ紹介」
⑦「隣のお嬢さんに聞きました」
⑧「真・女神転生」紹介
⑨「天外魔境ZERO」紹介
⑩＜RPGを考える＞「スクウェア」
⑪「誰も語らなかったドラクエの秘密」
⑫「バウンティソード」紹介
⑬「リンダキューブ」紹介
⑭「ソード&ソーサリー」紹介
⑮「新作トピックス・コーナー」
⑯「業界ウォッチング」
⑰＜特集＞「ウィザードリー」
⑱「PC－98RPGの世界」
⑲「RPG入門」
⑳「あやしの座談会」
㉑「RPG・Q&A」
㉒「アダルトゲームはやっぱりおいしい」
㉔「RPG修行記」
㉕「SOUND OF RPGM」
㉖「異色RPG紹介」
㉗「これは絶対ロープレだ」
㉘「神世紀オデッセリア(b)」紹介
㉙「メタルマックス・リターンズ」紹介
㉚「魔天伝説」紹介
㉛「ベルヌワールド」紹介
㉜「セーラームーン」紹介
㉝「クリスタルビーンズ」紹介
㉞「ヤマトタケル」紹介
㉟「タクティクス・オウガ」紹介
㊱「ルナティックドーンFX」紹介
㊲「藤丸地獄変」紹介
㊳「もらわなソンソンプレゼント」
㊴「平安風雲伝を遊ぶ」
㊵「保存版RPGカタログ」

Q2 今月号の記事の中でつまらなかったものを同じように3つ番号で選んで下さい。

Q3 あなたの職種を教えて下さい。

①企業経営者・役員 ②管理職
③事務職 ④営業職 ⑤サービス
⑥公務員 ⑦自由業
⑧大学・専門学校生 ⑨高校生
⑩中学生以下 ⑪主婦
⑫その他

Q4 あなたがよく読むゲーム雑誌、マンガ誌を教えて下さい。

①(勝)スーパーファミコン
②電撃スーパーファミコン
③週刊ファミコン通信
④PCエンジンFAN
⑤サターンFAN
⑥月刊ファミ通Bros
⑦月刊サテラビュー通信
⑧ファミリーコンピュータマガジン
⑨Theスーパーファミコン
⑩電撃PCエンジン
⑪サターンマガジン
⑫プレイステーションマガジン
⑬ハイパープレイステーション
⑭Theプレイステーション
⑮電撃プレイステーション
⑯Vジャンプ ⑰覇王
⑱ゲームオン! ⑲電撃王
⑳ログイン ㉑コンプティーク
㉒マイコンベーシックマガジン
㉓ゲーメスト
㉔月刊ゲーメストEX
㉕ゲームウォーカー
㉖ゲーム遊(b)
㉗寿限夢 ㉘ゲーム批評
㉙ゲーム会議 ㉚ホビージャパン
㉛アスキーコミック
㉜少年ジャンプ ㉝少年マガジン
㉞少年サンデー
㉟少年チャンピオン
㊱コロコロコミック
㊲コミックボンボン

Q5 あなたはパソコンをお持ちですか?

①持っている ②持っていない

Q5－1 「持っている」とお答えの方にお伺いします。パソコンの使用歴はどれくらいですか?

①1年未満 ②1年～2年未満
③2年～3年未満 ④3年～4年未満
⑤4年～5年未満 ⑥5年以上

Q5－2 お持ちのパソコンの機種を教えて下さい。

①PC98シリーズ
②DOS/V
③マッキントッシュ
④その他

Q5－3 あなたはパソコンを主にどのような目的で使用されていますか?

①ワープロ
②表計算
③データベース
④パソコン通信
⑤ゲーム
⑥CD－ROM
⑦音楽
⑧画像・映像
⑨その他

Q6 あなたのゲーム歴を教えて下さい。

①1年未満 ②1年～2年未満
③2年～3年未満 ④3年～4年未満
⑤4年～5年未満 ⑥5年以上

Q7 あなたがお持ちのゲーム機を教えて下さい。

①ファミコン
②スーパーファミコン
③メガドライブ/メガドライブ2
④メガCD/メガCD2
⑤PCエンジン
⑥NEO・GEO/NEO・GEO・CD
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨3DO
⑩セガサターン
⑪プレイステーション
⑫PC－FX
⑬バーチャボーイ
⑭その他
⑮持っていない

Q8 現在、何本のゲームソフトをお持ちですか?

①5本未満 ②5本～10本未満
③10本～20本未満 ④20本～30本未満
⑤30本～40本未満 ⑥40本～50本未満
⑦50本以上 ⑧持っていない

Q9 一年間で何本くらいのゲームを買いますか?

①3本未満 ②3本～5本未満
③5本～10本未満 ④10本以上

Q10 あなたは中古ソフトショップをどの程度利用されていますか?

①1週間に1度以上
②1カ月に2回以上
③1カ月に1回程度
④2カ月に1回程度
⑤3カ月に1回程度
⑥半年に1回程度
⑦1年に1回程度
⑧その他
⑨行ったことがない。

次号は11月21日(火)発売です。

VOL.2 特集は、

一段とパワーアップして

天外魔境の広井王子氏を直撃

発売直前の「ドラクエVI」情報を大特集

サターンのRPG戦略を徹底解剖

「ロマンシングサガ3」「FEDA」大攻略

ビギナーからマニアまでRPGのAtoZが楽しめます！

編集後記

★しばらくナリをひそめていた、といったら語弊があるが、秋から暮れに、そして来春へと、驚くばかりのRPGのゲームラッシュだ。まるでRPGの専門誌として登場した本誌を待ちかねていたかのように思えて、実に嬉しい。といっても、手放しで喜ぶわけにはいかない。なにしろ、RPGは制作に時間がかかる。つまり、それだけこれを紹介するほうも、タイトになってしまう。中途半端にはできないだけに、いまさらながら、心身に気合いをいれざるをえないのです。　(H)

◆「RPG Fan」の第1号は、いかがでしたか。こうして、校了してみるとあしたかった、こうしたかった、と悔いの残るところばかりのような気がします。次号では、こういったことが少しでも少なくなるように頑張りますので、どうかよろしく。読者の皆さんの叱咤激励を待っています。　(Y)

▲ビギナーからマニアまで。主にマニア担当のSです（笑い）創刊にあたりまして、色々な方に助けていただき、ご迷惑をおかけしました。この場をお借りてお礼させていただきます。休日は、たまにイベントに出かけます。見かけたら声かけてください。（わかんねえか）この仕事始めてから自己管理ができなってきてしまった。誰か面倒見てくれないかな。そうそう、変な記事はたいてい自分が担当しております。読者の皆さんの暴言罵声を待っています。　(俺宛にね)（S）

Ψ雑誌のお仕事は始めてですけど一笑懸命にがんばりました。ハイ担当はSさんと一緒にマニアックなものを担当しています。締切前がこんなに大変とは。来月は徹夜をしなくて済むように仕事の仕方を変えねばと、今から頭を痛めています。でもひとまずはアップったので遊び呆けます。ハイ。ファンレターなどあると嬉しいですね。御手紙待ってます　（彩）

■インタビューで高橋氏と玉木氏・折茂氏にお会いした。キャメロットは編集部から歩いて3分。笑っていたら、MAXエンターテインメントは歩いて30秒だった。みなさんひとクセもふたクセもありそうな人ばかりで、緊張しながらも楽しくお話をうかがうことができた。でも、玉木氏の若さにはびっくり。　（祝クリムゾン来日）

RPG Fan

VOL.1

1995年11月20日発行

定価●680円（消費税込み）

発行所／日本文化出版株式会社

発行人／前田　健　編集人／東本人志

〒160 東京都新宿区新宿1-3-5新進ビル

編集部:(03)3226-0872

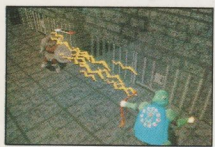
広告部;(03)3226-0697

SEGA

この衝撃的ロープレ体験は、

すごいソフトは、セガサターンから。
ロープレ王国
SEGASATURN

キミの未知なる感覚を刺激する。

SEGASATURN

リグロードサーガ

立体バトルが凄い。タクティカル・ロープレ。
ポリゴンで完全立体化された地形に、
CGレンダリングのキャラ。
ロープレ初の4段階視点変更や、
360°視点システムの採用、
CG効果をフルに活用した攻撃アニメーションなど
かつてない3Dロープレバトルが展開される。
さらに、和洋折衷の世界観も圧巻。はまること確実。

5,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995
©MICRO CABIN CORP.1995

アニメーションが凄い。アクション・ロープレ。TVシリーズのスタッフ描き下ろしのオリジナルアニメとストーリー。オープニング・戦闘・イベントシーンなど随所にサターンならではの美しいグラフィックスが盛り込まれている。もちろん会話の声はTVと同じ。セーブ時にはキャラが絵日記を描いてくれる。これはもう、はまりだ

魔法騎士（マジックナイト）レイアース 4,800円 好評発売中

©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS
©SEGA ENTERPRISES.LTD 1995

シャイニング・ウィズダム

連打システムが凄い。アクション・ロープレ。
このロープレにはMP（マジックポイント）のゲージがない。
コントロールパッドを連打することで、キャラのスピードが速くなったり、魔法や攻撃の威力が強くなったりする。
キャラクターとプレイヤーが一体になる。CGレンダリングのキャラがリアルに反応する。だから、はまる

5,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES.LTD 1995

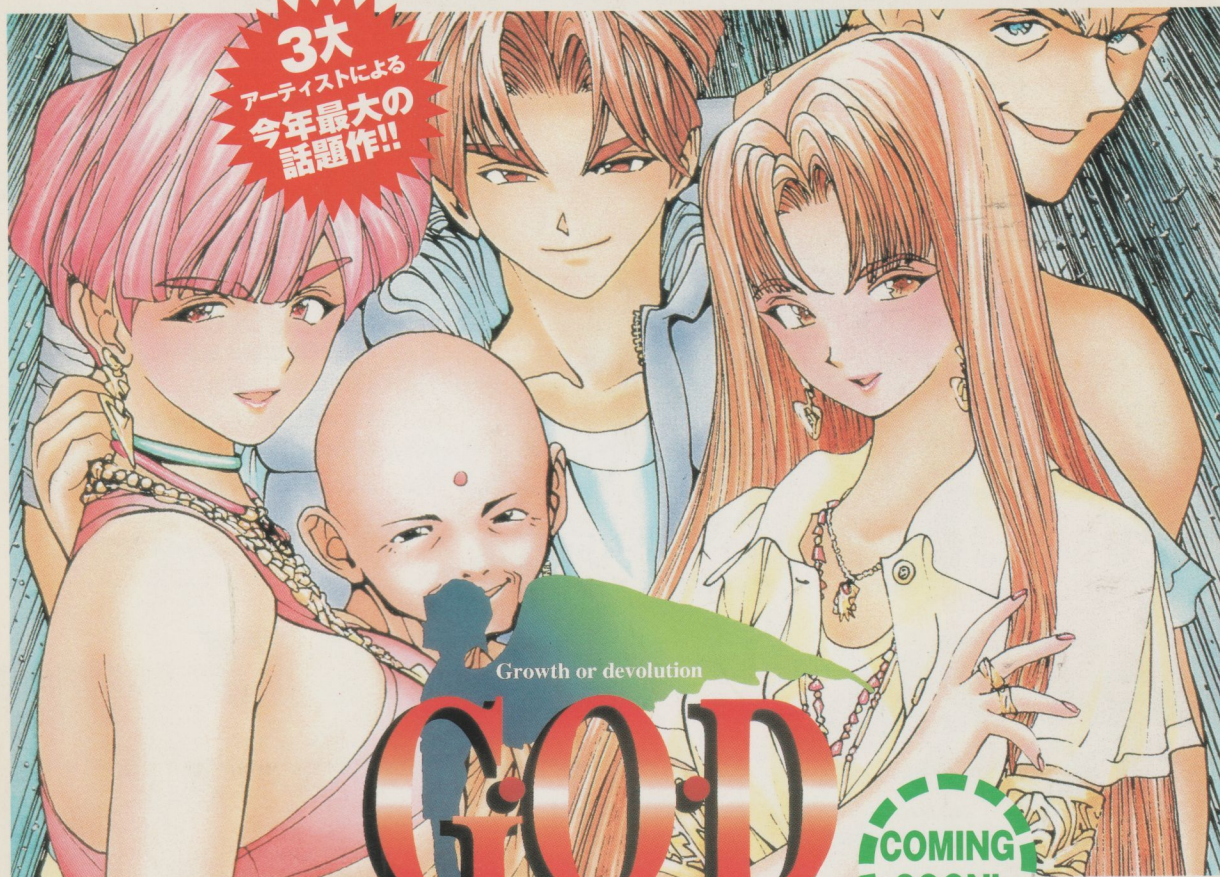
株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝祭日除く）

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

RPG Fan VOL.1
1995年11月20日発行
発行人／前田 健
編集人／東本人志
発行所／日本文化出版株式会社
〒169 東京都新宿区高田馬場4-30-20
☎(03)3365-7171
定価680円（本体660円）

スーパーファミコン®は任天堂の登録商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

◎制作総指揮/脚本/演出 **鴻上尚史**（「第三舞台」主宰）・◎キャラクター＆モンスターデザイン **江川達也画伯**（漫画家、代表作「BE FREE!」「まじかる☆タルるートくん」「GOLDEN BOY」「東京大学物語」）・◎音楽監督 **デーモン小暮閣下**
音楽制作●松崎雄一

3大アーティストによる今年最大の話題作!!

Growth or devolution
G・O・D
スーパーファミコン用ソフト
目覚めよと呼ぶ声が聴こえ

COMING SOON!

1万人の宣伝部隊員を大募集!!

『G・O・D』特別宣伝部隊長
鴻上尚史

「私は君を待っている。君の素敵な、またはとんでもないアイディアで『G・O・D』のすごさを世間に伝えてほしい。なお、お布施はいらない。」

資格:『G・O・D』のファンを自認する人なら誰でもOK。(無料)
※1万人の定員になり次第、しめ切らせていただきます。
期間:発売当日まで

<隊員特典>隊員申込者にもれなくプレゼント
- 『G・O・D』ブレス隊員証(限定非売品)
- 鴻上隊長からの任命書
- 『G・O・D』豪華パンフレット(限定非売品)
- その他、オリジナルツールを検討中

隊員になった君の宣伝活動状況を報告してくれ!

記事のコピーや写真、ビデオ、レポート等、君の宣伝活動の成果を鴻上隊長にアピールしてほしい。鴻上隊長を驚かせたり、江川画伯をうならせたり、デーモン閣下を喜ばせた隊員には鴻上隊長からのさらなる特典が待っている。
<活動例>
●友人等へのファン拡張運動●学校新聞等への掲載●一般雑誌等への投稿
<隊員の申込方法>
必ず官製ハガキにて、住所/氏名/年齢を表記の上、下記の宛先まで
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社『G・O・D』宣伝部 隊員希望係(RPG FAN)

©1995 IMAGINEER Co.,LTD./©サードステージ/©江川達也/©ミュージックチェイス

制作/販売 イマジニア株式会社 〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F●03-3343-8911(代表)●03-3343-8900(ユーザーサポート)

雑誌 65071-08
T1065071080688
印刷／大日本印刷株式会社 ©日本文化出版株式会社

RPG Fan VOL.1アンケート

ソフトチャレンジクイズの答

Ⓐ

Ⓑ

Ⓒ

A 1

A 2

A 3

A 4

A 5

A5-1

A5-2

A5-3

A 6

A 7

A 8

A 9

A10